TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON™

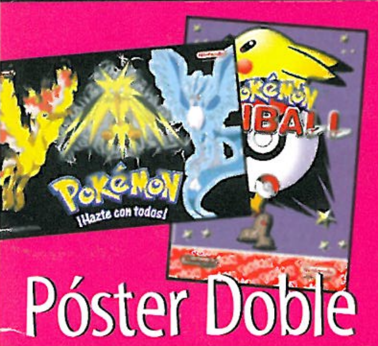
Nº 7

...pertos de Nintendo Acción



Consultorio

Especial: Oak lo responde todo



Póster Doble

Pokémanía



Llegan los nuevos Crystal y Stadium 2



Pokécosas

Analizamos a los nuevos Pokémon

Pistas y claves para todos los juegos

100 ESTRATEGIAS PARA ARRASAR EN POKéMON

¡¡Regalamos 60 productos Pokémon!!



PokémON

PokéManía 3

Si quieres ser testigo de los nuevos Pokémon, la edición Crystal y Stadium 2, tenemos todos los ingredientes para que la cita, como si fuera una fiesta de fin de año, no se te olvide.

Especial Estrategias 6

Tenemos preparadas 100 estrategias para arrasar en Pokémon, pero no queremos empacharos... ahí va la primera entrega.

Pokémon Trading Card 12

Club Hoja, Club Fuego y Club Agua, destripados al completo. Sí, para ganar...

Consultorio 16

Oak se ha salido con la suya. Ha contestado tantas cartas, que ya no quedan dudas.

Posters 17

Este mes rendimos tributo a las aves míticas con un póster alucinante. Y ojo al de Pokémon Pinball, que no está nada mal...

Zona Pokémon 26

Hablando de dar cancha a la creatividad y esas cosas. ¡Este mes tenemos seis páginas de ZP! Y como nos mole el tema y sigáis enviando cosas, ampliaremos aún más la sección.

Escaparate 32

Este mes analizamos los últimos episodios de la serie de dibujos animados (liga Jolt), te presentamos la nueva Pokédex de Ash y hablamos del éxito de Pokémon 2.

Mis Pokémon Favoritos 34

Siete fichas. Cuatro + tres. Cuatro de los Pokémon clásicos y tres...¡de los nuevos Oro y Plata! Adivina con cuál empezamos. Con los tres primeros, claro, en pura lógica.

Se cierra un año triunfal para Pokémon...

Y empieza otro que promete aún mejor sabor

El informe realizado por la **consultora A.C. Nielsen para Nintendo España** revela la predominante posición de la Gran N en el mercado español. Según datos recogidos hasta **noviembre de 2000,** los videojuegos de Pokémon han hecho trizas todos los records de ventas, alcanzando cifras que ni el más optimista hubiera imaginado. Y respecto a la situación del hardware, **Game Boy es la consola más vendida, con una cuota del 57,5% del mercado** (en volumen de unidades) y un parque instalado de **3,1 millones de máquinas.** Pero sigamos viendo datos...

Pokémon es el más vendido del 2000

Los cuatro juegos más vendidos del año son Pokémon **(Amarillo, Rojo, Azul y Stadium)**, y suponen casi el **24%** del total del mercado. O lo que es lo mismo, una cuarta parte de todas las ventas de software del mercado se realiza con cuatro juegos Pokémon. Es la primera vez que los cuatro tops de ventas pertenecen a la misma franquicia.

Por citar algunos números, Pokémon ha sobrepasado en Game Boy la escalofriante cifra de **1.380.000 unidades** (hasta 11-12-00), mientras que en Nintendo 64 ha alcanzado los **151.000 cartuchos** (Stadium, Snap). **Pokémon Stadium es el juego más vendido en el 2000 para consolas de nueva generación** (PS, Dreamcast, N64, Saturn), y **Pokémon Amarillo** es el cartucho más vendido en la historia de nuestro software y el que más rápidamente ha salido de las tiendas.







El futuro es aún más optimista y alberga predicciones de auténtica impresión. Las ventas alcanzadas en Estados Unidos y Japón con los nuevos Pokémon hacen pensar en **un nuevo año milagro.** Fijaos, en USA se saltó de las 356.000 unidades de los Rojo/Azul a **1.775.000 del Amarillo, y de ahí a los 3.156.000 cartuchos de las ediciones Oro y Plata.** Es lógico pensar que **Nintendo Europa** haya previsto un desembarco de **10 millones de unidades para estos nuevos Pokémon entre marzo de 2001 y abril de 2002.**

Hasta final de 2000 se habían vendido 65 millones de videojuegos Pokémon en todo el mundo. ¿Cómo quedará esta cifra durante el 2001? Vamos, tampoco hace falta ser adivino...

Busco desesperadamente a Pokémon. ¿Tú, y cuántos más?

Lycos es uno de los buscadores más utilizados en Internet. Por eso su lista de las palabras más buscadas en la Red nos parece tan fiable, porque por su página pasamos casi todos. En fin, que según publican en su última clasificación del año, **Pokémon ocupa el tercer lugar en el ranking,** precedido por **Dragon Ball** (medalla de plata) y **Britney Spears** (que no todo iba a ser Pikachu, pardiez). La penúltima lista colocaba a Pokémon en el sexto lugar. El subidón ha estado propiciado por el lanzamiento de las ediciones Crystal y Stadium 2. Y dicen que aún hay margen para volver a escalar al número 1.

Pokémon no faltó a la cita de Juvenalia

En **Juvenalia, los protagonistas son los chavales y chavalas,** pues esta exposición está dedicada por completo al mundo infantil y juvenil. Este año tuvo lugar entre los días **20 y 30 de diciembre, en el parque ferial Juan Carlos I.** Y como no podía ser de otra manera, Pokémon no faltó a la cita. En el pabellón de **Fox Kids** se organizó una especie de mini mundo Pokémon que contó con **10 displays de N64 y otros tantos de Game Boy** donde podían disfrutarse los Stadium, Snap, Pinball, Mario Tenis, Majora´s Mask, Warioland 3 o Donkey kong Country. Los más pequeños se lo pasaron pipa jugando además con la Poké Ball gigante, brincando como locos en el castillo hinchable y persiguiendo a los Pikachu y Charmander gigantes. La diversión típica, cuando Pokémon está de por medio. ¿Te lo perdiste?





Crystal y Stadium 2, ya a la venta en Japón

La opción para jugar en red, principal novedad de la edición Crystal

Los japoneses ya juegan con dos nuevos títulos Pokémon: **Crystal, para Game Boy, y Stadium 2, para Nintendo 64.** ¿Novedades?, querréis saber. Bastantes, la verdad. La edición Crystal incorpora juego en red a través del teléfono móvil (aunque el periférico no se venderá hasta finales de enero al menos), mientras que el segundo Stadium nos introducirá en nuevos y emocionantes combates.





El "envoltorio" es así de bonito. Arriba tenéis la caja del Crystal, y abajo la de Stadium 2. Ambas, por supuesto, edición japonesa.

Pokémon Crystal

Crystal es a Oro y Plata lo que la edición Pikachu es a Rojo y Azul, algo así como **una extensión sólo que con más novedades**. La principal, ya lo habéis leído, es la posibilidad de competir contra otros usuarios vía móvil (cuyo uso está extendidísimo en Japón). Y con varias posibilidades, además: a través del portátil **intercambiaremos Pokémon, combatiremos contra otros entrenadores** y está previsto que podamos conectarnos a una base de datos desde la que podremos descargarnos a los Pokémon secretos **(Mew y Celebi)** y obtener información extra sobre el juego. Pero no será la única novedad. Seguid, continuad leyendo...

El **mapeado de la edición Crystal** será sensiblemente **diferente** al del Oro/Plata. Habrá **nuevos mundos** que explorar, nuevos entrenadores y nuevos y **misteriosos personajes.** Los **combates contarán con animaciones** en las que los Pokémon podrán demostrar su capacidad para aprender un **ilimitado número de ataques.** Y si tu Pokémon procede de intercambio vía móvil, realizará también nuevos combos y golpes.

Dejamos para el final una de las novedades más gordas, para pillaros más emocionados todavía: tendremos **nueva entrenadora.** Sí, chaval, ya basta de tanto Ash, Ken y leches, ¡¡las chicas al poder!!

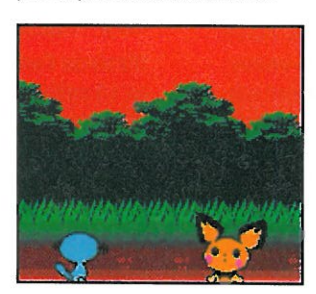


Momento culminante: van a darnos nuestro primer Pokémon.



Hemos tenido que esperar mucho, pero al fin tenemos entrenadora.

El mapeado de esta edición será diferente al del Oro/Plata.



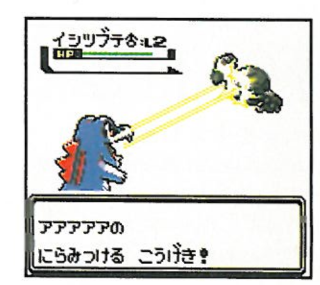
En la intro nos empapamos de nuevos Pokémon, como Pichu.



Crystal, Oro o Amarillo.... los centros Pokémon son centros Pokémon.



Apuntad una fecha de lanzamiento: octubre, pero no prometemos nada.



Los combates cuentan con animaciones que le dan más vidilla.





Al principio del juego, y por primera vez en el mundo Pokémon, podréis elegir entre chico y chica como protagonista.

Aunque le hemos preguntado la fecha de lanzamiento en España y nos ha dicho que no tiene ni flores. Ídem, pero estamos en ello.

Pokémon Stadium 2

Le toca el turno a la versión Stadium 2. Para ésta sí hay fecha: **26 marzo en USA, octubre en Europa** (aún sin confirmar). Con él podremos darnos caña jugando con los nuevos Pokémon. ¿Jugando? Y peleando. Será totalmente **compatible con las ediciones Oro y Plata,** a las que dedicará un **aspecto gráfico mucho más detallado y espectacular** que en la anterior edición. Y si utilizamos Pokémon Crystal, entonces conseguiremos unos cuantos Pokémon que permanecían ocultos en lo más secreto de la memoria.



¡¡Es Pichu!! Sí, uno de los Pokémon más guays de la nueva edición.



Podremos combatir con todos los nuevos Pokémon. ¡¡Flipante!!

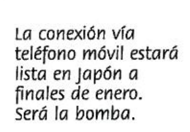


Sí, bueno, a ver qué pone ahí. ¿Hablará de los nuevos minijuegos?



Stadium 2 ya es un superventas en Japón, así que arrasará por aquí.

Apuntad además cositas interesantes como un **nuevo batallón de minijuegos** y un manejo mucho más preciso y avanzado de los Pokémon, y os saldrá un cartucho redondo (eh, que así no cabe en la consola) por el que ya empezamos a suspirar.



La conexión vía teléfono móvil estará lista en Japón a finales de enero. Será la bomba.

Pokéagenda

Propósito: empezar el año con buen pie. **Medidas:** ¿qué tal si contamos las fechas de los próximos lanzamientos Pokémon? **Resultado:** dando palmas con las orejas. Así que allá vamos.

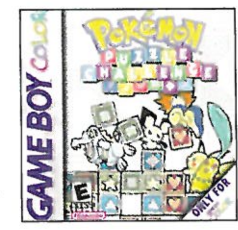
◎ En **marzo** aterrizará **Pokémon Puzzle League** para **Nintendo 64.** Basado en la mecánica del adictivísimo Tetris Attack, el juego nos desafía a alcanzar el título de Puzzle Master encajando piezas más rápido y mejor que los entrenadores rivales. Tiene 6 modos de juego y un montón de imágenes FMV de la serie de televisión.





◎ El **6 de abril** es la fecha clave. Ese viernes ya está señalado en los calendarios de los fans Pokémon como EL DÍA. **¡¡Salen las nuevas ediciones ORO y PLATA!!** ¿Os imagináis? Nuevos Pokémon, nuevas especies, nuevos mundos, más entrenadores, nueva PokéGear... ¡Qué llegue ya, please, qué llegue!

◎ El **11 de abril** se estrena en Estados Unidos la tercera película Pokémon. **The Lord of the Unknown Tower** llegará a los cines americanos junto al corto **Pikachu & Pichu,** y en ambas producciones conoceremos a nuevos personajes y descubriremos misteriosos Pokémon. Y... ya podéis dejar de preguntar por la fecha de estreno en España, porque la tenemos. Será en **julio, de la mano de Warner** como hasta ahora. Ellos la han titulado con un comedido **Pokémon 3.** Veremos cómo se llama al final. En julio, eh, no os equivoquéis.



◎ **Julio** es también el mes elegido para otro esperado lanzamiento. Con los calores nos llegará la versión GB del juego de Puzzles, o lo que es lo mismo **Pokémon Puzzle Challenge.** En la redacción ya hemos jugado con la edición japonesa y es flipante. La idea es superadictiva, la mecánica no resulta complicada y encima viene con los nuevos Pokémon Oro y Plata. ¿A alguien se le ocurre algo mejor? Sí, que venga antes...

◎ Por fin, en **octubre** está previsto el lanzamiento de **Pokémon Stadium 2 Gold & Silver.** Junto a estas líneas tenéis un pequeño avance de lo que nos espera en este juego, pero desde luego la mejor noticia es que podremos competir con los Pokémon de las últimas ediciones. En perfecto 3D, con renders y mil historias que nos pondrán los pelos de punta. Habrá que esperar, así que conténganse.

100 estrategias para arrasar en Pókemon

PRIMERA ENTREGA

Se nos ocurren dos fórmulas para convertirse en un jugador invencible de Pokémon: una, perseverar día y noche, con todos los cartuchos, hasta conseguir las mejores puntuaciones; la otra, empollar este dossier con las 100 mejores estrategias para ganar sea donde sea.

Pokémon Rojo, Azul, Amarillo

Ganar en las tragaperras

Si tienes un **Super Game Boy y un mando turbo,** enhorabuena: te harás rico en la sala de las tragaperras. Eso, si no te da penita dejar la consola encendida durante más de 8



horas, claro. Si prefieres el método habitual, **juega cuatro veces seguidas** en cada máquina e **invierte sólo donde te haya tocado en dos ocasiones.**

Pokémon Rojo, Azul, Amarillo

Capturarlos es muy fácil

Pulsa **2 veces Abajo + B** en cuanto lances la Poké Ball. Cuando el Pokémon esté dentro, mantén pulsado Abajo.

Pokémon Amarillo

Evoluciona a Pikachu

A través del **cable link,** pasa tu Pikachu desde la edición Amarilla a la Roja o a la Azul. Allí, utiliza una **Piedra Trueno para evolucionarlo** y a continuación vuélvelo a trasladar al cartucho amarillo. Sí señor, has conseguido a **Raichu.** Pero no te esperes que la evolución te siga por todas partes, ni tampoco que disfrutes de sus curiosidades, como el Surfing Pikachu.

Pokémon rojo, azul, amarillo

Salva, como norma

Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo y Snorlax son Pokémon muy especiales, porque sólo aparecen una vez en el juego. Por eso es imprescindible que **salves la partida antes de combatir contra ellos.** Y haz lo propio antes de enfrentarte a Gary y a los jefes de gimnasios. Siempre podrás volver a vivir los acontecimientos.

Pokémon Amarillo

Pociones baratas, oiga

Cuando llegues a **Ciudad Azulona,** ve al **departamento de ventas** y localiza las máquinas de limonada. Pulsa A para comprar y llévate **50.** Habrás conseguido **80 puntos de energía** por tan sólo **350 monedas,** mucho menos de lo que cuesta una híper-poción.

Pokémon Rojo, Azul, Amarillo

Cómo vencer a los maestros

- **Lorelei:** Tiene Pokémon de hielo. Con **Moltres o Charmander** la vencerás en un periquete.



También cuenta con Hitmonchan o cualquier Pokémon de lucha.

- **Bruno:** Utiliza Pokémon de tierra y lucha. Contra los primeros, tira de **agua, planta o hielo.** Los de lucha no tendrán nada que hacer contra **psíquico o vuelo.**
- **Agatha:** Tiene fantasma. Dale con el lanzallamas de **Charizard y con Moltres.** Contra los venenosos, utiliza ataques psíquicos, con ayuda de bicho o tierra.



- **Gary:** Asegúrate de llevar un Pokémon **eléctrico, un agua/tierra, un fuego, un psíquico, un tierra/roca y un volador.**



Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

Usa la inteligencia

En el **gimnasio de Isla Canela,** las respuestas que debes dar para evitar enfrentarte a los entrenadores son, por este orden: **sí, no, no, no, sí, no.** Si hablas directamente con los entrenadores, no te quedará más remedio que luchar contra ellos. Y puede que pierdas.

Pokémon Rojo, Azul, Amarillo

Necesitas el Scope Silph

El **Scope Silph te permitirá ver los fantasmas de la Torre Pokémon,** así que hace falta. Ve a Ciudad Azulona y visita el casino del Team Rocket. Habla



con el Rocket que hay en el cartel y, cuando se vaya, lee el cartel y entra dentro. Busca la llave del ascensor y úsala para ir al B4 y **luchar contra el jefe del Team Rocket.** Si le vences, obtendrás el Scope.

Pokémon Rojo, Azul, Amarillo

Aumenta la experiencia

Hay varias formas de conseguir que tus Pokémon aumenten rápidamente su experiencia. Una es **ponerles el primero en la lista de Pokémon.** Si cuando empieces a luchar lo cambias por otro, los dos



subirán de nivel aunque uno no pelee. Otra forma de subir el nivel es **dándoles caramelos raros.** Son muy difíciles de encontrar, pero cada caramelo subirá un nivel a tu Pokémon. Otra manera es **conseguir 50 Pokémon.** Cuando tu Pokédex marque 50, busca al ayudante de Oak y te dará **Repartir EXP.** Con este ítem, la mitad de experiencia de los combates irá a los Pokémon que no hayan luchado.

Pokémon Rojo, Azul, Amarillo

Piedras que evolucionan

Hay **cinco piedras.** Ciertos Pokémon sólo evolucionan con una piedra de su tipo, pero antes de usarla enséñale los movimientos que te interesen. Las piedras **se compran en la tercera planta del útil departamento de Ventas de Ciudad Azulona,** excepto la **Piedra Lunar,** que la consigues durante el juego. Aquí tienes la lista de piedras y sus correspondientes evoluciones:

- **Piedra Trueno:** de Pikachu a Raichu y de Eeve a Jolteon.
- **Piedra Fuego:** de Growlithe a Arcanine, de Eeve a Flareon y de Vulpix a Ninetales.
- **Piedra Hoja:** de Gloom a Vileplume, de Exeggcute a Exeggutor, y de Weepinbell a Victreebel.
- **Piedra Agua:** de Staryu a Starmie, de Eeve a Vaporeon, de Poliwhirl a Poliwrath y de Shellder a Cloyster.
- **Piedra Lunar:** de Clefairy a Clefable, de Nidorino a Nidoking, de Nidorina a Nidoqueen y de Jigglypuff a Wigglytuff.

Pokémon Rojo-Azul-Amarillo

La medalla Roca

La primera medalla del juego la obtienes **luchando contra Brock.** Ocurre en **Ciudad Plateada,** en el primer gimnasio del juego. Brock tiene un Geodude N12 (N10 en el Amarillo) y un Onix N14 (N12 en el Amarillo). **Utiliza Pokémon de Agua o Planta.** Así conseguirás la Medalla Roca y la MT34. A continuación dirígete al Centro Pokémon y después hacia la Ruta 3.

Pokémon Rojo-Azul-Amarillo

Mt Moon

En Mt Moon conseguirás ítems interesantes, como **dos Pociones, un Caramelo Raro, Cuerda Huida, Piedra Lunar y las MT12 y MT01.** Además puedes capturar un Zubat, un Clefairy y un Geodude.



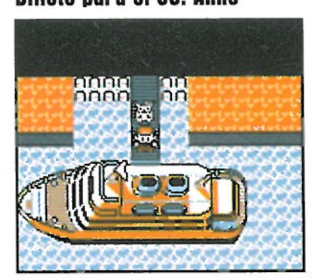
Pokémon Rojo-Azul-Amarillo

Misty no es tan difícil

Aunque lo parezca. Y es que estamos al principio del juego y puede que nos falte algo de estrategia para sacar este combate adelante. Tiene un Staryu N18 y un Starmie N21. Es recomendable **llevar Pokémon eléctricos o tipo planta** con niveles cercanos a 22. **Tu Pikachu, si está en condiciones óptimas, es perfecto.** El premio es la MT11 y la Medalla Cascada. A continuación cura a tus Pokémon y dirígete al norte.

Pokémon Rojo-Azul-Amarillo

Billete para el SS. Anne



El ticket para el barco SS. Anne lo obtienes en **Ciudad Celeste.** Un tipo llamado Bill se ha convertido en Pokémon por culpa de algunos experimentos. Ayúdale a volver a su estado, y el ticket será tuyo. Para llegar al barco, en **Ciudad Carmín busca un letrero que diga Puerto Carmín.** Continúa por ahí y llegarás al crucero.

Pokémon Amarillo

Consiguiendo la Master Ball

La Máster Ball, objeto indispensable para capturar a

PISTAS Y CLAVES PARA GANAR

Mewtwo, te la da en mano el **presidente de Silph S.A.,** en agradecimiento por tus servicios. ¿Qué qué servicios? Pues suponemos que haber **vencido a Giovanni, uno de**



líderes más duros. Nos encontramos en Ciudad Azafrán, dentro del edificio Silph S.A. (situado más o menos en el centro de la urbe). En el cuarto piso nos espera la **llave magnética,** con la que podremos abrir todas las puertas electrónicas del edificio. El presi te espera en el **piso 10º,** pero para llegar allí antes has debido explorar el primero, el décimo, el segundo y de nuevo el décimo. Lo que se dice un paseo pelín lioso.

Pokémon Amarillo

La medalla Pantano

El gimnasio de **Ciudad Azafrán** está compuesto de **15 habitaciones conectadas** por transportadores. Para llegar a la líder, **Sabrina,** debes saltar de



sala en sala siguiendo este truquillo: sal de la habitación por el transportador que tienes justo frente a ti, mirando siempre en sentido norte o sur (arriba o abajo en pantalla). Sabrina tiene cuatro Pokémon psíquicos **(Kadabra N38, Mr. Mime, 37, Venomoth N38, Abra N50, Kadabra N50 y Alakazam N43)** con unos poderes mentales muy difíciles de esquivar, aunque puedes probar el **destello de Pikachu** para intentar confundirlos. Cuando acabes con ellos (y ella) recibirás la medalla Pantano, que hará que todos los Pokémon con nivel inferior a 70 te obedezcan. También recibirás la MT46, técnica Psico-Onda.

Pokémon Amarillo

Entrando a la Zona Safari

Está situado **al norte de Ciudad Fucsia,** y accedes por una casa concreta (lee el cartel) donde hay dos mostradores: en uno te dirán qué necesitas para entrar al safari y en el otro te venderán los objetos (cebo,



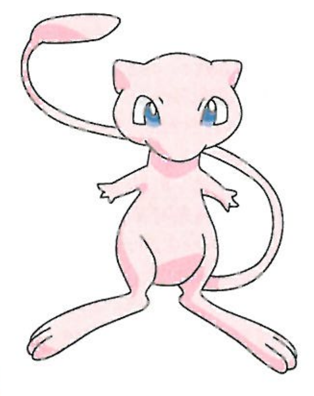
piedras y Poké balls especiales). La Zona Safari se compone de 4 áreas donde puedes encontrar diferentes grupos de Pokémon. Un lugar muy interesantes es la casa secreta, donde puedes localizar el **diente de oro.** Está en la tercera zona.

Pokémon Amarillo

Zapdos tiene la palabra



Zapdos es la razón principal para visitar la **central de energía.** Es uno de los **Pokémon legendarios** y sólo lo encuentras una vez en el juego. Está cerca de la salida, tiene nivel 50 y es bastante escurridizo. Utiliza **Pokémon con ataques que duerman o paralicen al rival.** Cuando esté casi sin vida, lánzale Ultra Balls hasta capturarle.



Pokémon Stadium

Mew también juega

Sólo hay dos maneras de jugar con Mew en el Stadium:

1- Acabarte todo el juego y activar el modo de dificultad R-2. Ahora podrás cogerlo de alquiler en la Súper Copa.

2- Cargarlo de algún cartucho de GB. Súbelo al nivel 100 y podrás usarlo en la Súper Copa.

Pokémon Stadium

Amnesia para Psyduck

Si quieres conseguir este Pokémon con la muy útil



Amnesia, debes h**acerte con Mew y ganar con él la Súper Copa.** Entonces tendrás acceso al **premio más jugoso del cartucho.**

Pokémon Stadium

¿Alquiler? No, gracias.

Debes tener en cuenta a la hora de enfrentarte a la máquina, que los Pokémon que te



ofrecen en **alquiler SIEMPRE luchan peor** que los cargados de un cartucho de GB. Aunque tengan el mismo nivel y los mismos ataques. Si quieres hacerte el juego, **captura y entrena a tus Pokémon antes en tu Game Boy.**

Pokémon Stadium

Este tipo... me suena de algo

Si te enfrentas a un Pokémon del mismo Tipo que el tuyo, **utiliza siempre ataques normales,** a no ser que quieras librar un combate de media hora (un poco largo, ¿no?).



Pokémon Stadium

Buen Tipo, mejor Pokémon

Para ayudarte a escoger los mejores Pokémon de alquiler según la efectividad de sus ataque, te cedemos los apuntes más interesantes de nuestros cuadernos de campo.

- **Normal:** Snorlax.
- **Fuego:** Moltres.
- **Agua:** Lapras, Starmie.
- **Eléctrico:** Zapdos, Jolteon, Electabuzz, Raichu.
- **Planta:** Victreebel.
- **Hielo:** Articuno, Lapras.
- **Lucha:** Hitmonchan.

- **Veneno:** Muk/Weezing.
- **Tierra:** Golem/Dugtrio.
- **Volador:** Zapdos, Moltres, Articuno.
- **Psíquico:** Mr.Mime,Alakazam.
- **Bicho:** Jolteon.
- **Roca*:** Geodude.



- **Fantasma*:** Gengar.
- **Dragón*:** Dragonite.

* Es preferible no alquilar estos Tipos por su ineficacia contra la mayoría de Pokémon del cartucho.

Pokémon Stadium
Dream Team para Pika Copa

Estos son los mejores Pokémon que te puedes llevar a la batalla. Si no tienes alguno, captúralo en tu cartucho de GB y... ¡a ganar! (pero fijo, vamos): **Raichu, Starmie, Blastoise, Rhyhorn, Mr. Mime, Charmander.**

Pokémon Stadium
Dream Team para Mini Copa

Aquí está lo mejor para superar esta copa: **Squirtle, Pikachu, Exeggcute, Charmander, Geodude, Machop**

Pokémon Stadium
Dream Team para Poké Copa

Utiliza estos Pokémon en las divisiones Poké Ball, Súper Ball y Ultra Ball. Verás qué bien te van las cosas con ellos: **Moltres, Articuno, Golem, Zapdos, Gyarados, Mr. Mime.**

Pokémon Stadium
El modo Doduo

Para sacarlo y así tener la oportunidad de **jugar al doble**



de velocidad en la Torre GB, sal victorioso de todas las divisiones de la Poké Copa, incluida la Master Ball.



Pokémon Stadium
Dream Team para la Súper Copa

Machaca a los Pokémon de la copa más difícil del juego con estos fichajes: **Mewtwo o Mew, Lapras, Zapdos, Starmie, Golem, Pinsir, Parasect o Scyther.**

Pokémon Stadium
¡A que te alquilo el Castillo!

Para ganar a los Líderes de Gimnasio que vas encontrando en el Castillo, basta con alquilar buenos Pokémon. No son imprescindibles Pokémon entrenados en GB. Aquí están nuestras recomendaciones para cada entrenador:

- **Brock:** Moltres, Lapras, Mr. Mime y Zapdos.
- **Misty:** Zapdos, Raichu, Golem y Tangela.
- **Surge:** Zapdos, Raichu, Golem, Dugtrio y Mr. Mime.
- **Erika:** Dugtrio, Mr. Mime, Starmie, Moltres y Zapdos.
- **Koga:** Pokémon tipo bicho.
- **Sabrina:** Pokémon con ataques tipo bicho
- **Blaine:** Llévate Pokémon con ataques esquivar o vuelo, además de Pokémon tipo psíquico.
- **Giovanni:** Lapras, Blastoise o Starmie, y Pokémon muy rápidos.



Pokémon Stadium
Los Poké Regalos ocultos

Aquí tienes todos los Pokémon que puedes conseguir superando los diferentes modos y niveles de dificultad del cartucho. Procura tener tu cartucho de Game Boy preparado para recogerlos como oro en paño. En fin, que tomes nota: **Eevee, Hitmonlee, Hitmonchan, Squirtle, Charmander, Bulbasaur, Omanyte y Kabuto.**

Pokémon Snap
No te cortes con las fotos

Conseguir buenas poses lleva su trabajo, así que, a la hora de tirar fotos a un Snorlax bailando y cosas así, te aconsejamos poner el dedo pulgar sobre el botón A y "encender el turbo".

Luego preséntale a Oak la que creas mejor de las veintitantas fotos que hayas conseguido del bicho en cuestión.

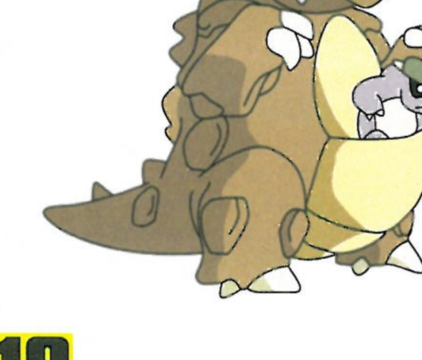
Pokémon Snap

Las mejores fotos de la Playa

Aquí tienes las poses y situaciones que te darán más puntos por foto en este nivel.



- **#25 Pikachu:** con las Pester Balls, hazles subirse a los troncos y fotografíalos cuando ataquen.
- **#52 Meowth:** con la Poké Flauta, hazle bailar sobre la montaña.
- **#113 Chansey:** es la bola que persigue el Eevee. Usa Pester Ball y Poké Flauta.
- **#115 Kangaskhan:** usa las manzanas para que se dé la vuelta. Espera a que se enoje.
- **#123 Scyther:** sácale de los arbustos con Manzanas y dispara cuando grita y despliega las alas.
- **#131 Lapras:** sale a la derecha, en el mar. Intenta sacar dos a la vez.
- **#133 Eevee:** Píllale corriendo y bien cerca, mientras persigue al Chansey.
- **#143 Snorlax:** con la Poké Flauta, lo tienes fácil. Baila bien, el chaval, ¿eh?



Pokémon Snap

Consigue las manzanas

Deja en paz al pobre frutero de la esquina y **fotografía todos los Pokémon del primer y segundo escenario.** El Prof. Oak te mostrará unas manzanas en pose desafiante a la vez que declara que, si las quieres, tendrás que pasar por encima de su sombra. ¡Ármate con un bazooka y, en dura luch...! Que sí, que te las da sonriendo, era por darle emoción al asunto.

Pokémon Snap

¿Eso es Haunter?

Sí, es esa **bola gaseosa de color morado del segundo nivel.** Devuélvele las gafas a tu abuela y fotografía esa cosa lo más cerca que puedas. Al revelar las fotos verás cómo aparece Haunter con total claridad y cómo tu abuela llama, algo mosqueada, al oftalmólogo.

Pokémon Snap

¿Sólo hay dos niveles?

No, no, el cartucho tiene **seis niveles más uno especial.** Si aún no sabes cómo conseguir la tercera ruta, prueba a disparar **manzanas al último Electrode del nivel 2.** Como el bicho tiene mucha mala uva, se indigesta con tanta fruta junta y explota, abriendo el camino al Volcán.

Pokémon Snap

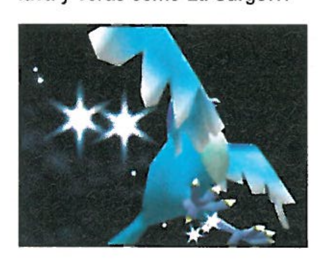
Es que no me centro

Por supuesto, sabes que centrar al Pokémon es importante, porque dobla la puntuación. Pero, a la hora de sacar a más de un Pokémon de la misma especie, no procures hacer una foto artística, con tres Pokémon a cada lado y uno saludando en la lejanía, u otras cosas Jimmy, y **centra la foto en uno de ellos.** O te darán cero puntos.

Pokémon Snap

¡Huevo! ¡huevooooo!

¡Alarma! Si ves un **huevo es que dentro hay un Ave legendaria.** El del Túnel contiene a **Zapdos,** y se abre llevando a Pikachu a base de manzanas hasta el huevo, y tocando entonces la Poké Flauta. El que ves en el Volcán esconde a **Moltres.** Tírale una manzana para que caiga a la lava y verás cómo Lt. Surge...

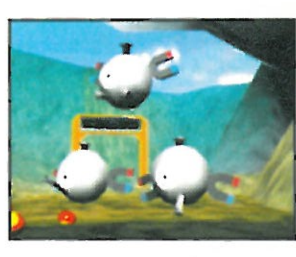


(nchts!) y verás cómo surge de ella. En la **Cueva,** el huevo adorado por Jynx guarda a **Articuno.** Basta con tocar la Poké Flauta para liberarlo.

Pokémon Snap

La unión hace el Magneton

Los **tres Magnemite del Túnel** pueden pasar a ser Magneton si consigues que se acerquen unos a otros. Lanza manzanas



hasta ver que **forman un triángulo.** Si quieres fotografiarlo (que querrás, suponemos, si no para qué lees, so Jimmy) lánzale más manzanas para que no destelle al dispararle.

Pokémon Snap

Esos volcanes pequeñitos...

Guardan a los **Growlithe y Arcanine** que andas buscando. Para sacarlos de su refugio, lanza Pester Ball en cada uno de ellos. Si tienes suerte, podrás retratar a tres de ellos juntitos y desde bien cerca.

Pokémon Snap

Las evoluciones de Charmander

¿Sabías que puedes ver el momento de la **evolución de Charmander a Charmeleon?** Pues sí. Prueba a tirar a la lava al primero de ellos, el que aparece cerca de un Magmar. Y si quieres ver a **Charizard,** haz que el Charmeleon del final del nivel, que da vueltas a un lago de lava, caiga en la sopa. Si además quieres bocanadas de fuego en la foto del Charizard, lánzale más manzanas.

Pokémon Snap

Vileplume y la sardana

Para conseguir que el profesor Oak reconozca a Vileplume (esa cosa que echa humo en la ruta del Río), toca la Poké Flauta justo cuando pases por su lado. Aunque no creemos que haya visto nunca bailar a Jimmy, este Pokémon consigue recrear muchos de sus aleatorios y genuinos pasos/andares.


CONCURSO
Pokémon
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 POKéMON ROJO, AZUL O AMARILLO
5 MOCHILAS POKéMON CON LUCES
5 PACKS CON 4 VÍDEOS DE POKéMON
5 POKé ROM
10 JUEGOS DE CARTAS POKéMON
5 CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA
5 POKé BALL BLASTER
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON FEBRERO".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán 40, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de Enero de 2001 y 26 de Febrero de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Febrero de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Abril de 2001 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
HAN COLABORADO:
DRO east west
Hasbro
MATTEL INTERACTIVE
KOCH
SAV
Nintendo
pokémon.nintendo.es
SporTandem

Pokémon Trading Card

PRIMERA ENTREGA

Juega como los maestros y ¡gánalos!

¿Qué mazo es mejor para luchar en el Club Agua?, ¿Cómo gano al líder del Club Piedra, qué estrategia debo usar?, ¿buscas respuestas? Pues busca aquí.

Laboratorio del Dr. Mayo

Comenzamos el juego en el laboratorio. Allí te encontrarás con el **Dr. Mayo** (1), ya que el Prof. Oak está de vacaciones. Él te dará a escoger uno los tres mazos disponibles al iniciar el juego. No lo dudes: **el mazo de Charmander y amigos es el mejor equipado de Pokémon de buen nivel.**

Muy bien, ahora tienes que aprender a jugar, algo bastante fácil gracias a la colaboración de los ayudantes del doctor Mayo.

El primero en prestarte su ayuda será **Sam** (2), que te dará algunos consejos y te enseñará a usar las cartas de Energía y las de Entrenador. Tras explicarte las normas y reglas del juego **te dará un Mazo** (3).

Si necesitas **cartas de Energía** (4) para tu Mazo, ponte en contacto con **Aarón** (5) ya que te retará (6) a jugar una partida a cuatro premios. Como seguro que vas a ser capaz de derrotarlo sin mucho esfuerzo, te regalará un sobre con diez cartas, que son exclusivamente de Energía, lo que te vendrá muy bien para empezar a combatir en los diferentes Clubes.

En la habitación donde se encuentra Aarón, puedes ver unas cuantas **máquinas para construir Mazos.** Verás, cuando tengas dudas a la hora de formar tus Mazos, utilízalas, porque son bastante interesantes. Para ello es imprescindible ganar el mayor número posible de batallas y así obtener sobres de cartas con los que crear nuevos Mazos.

Después de examinar a fondo el laboratorio del Dr. Mayo (7), dirígete hacia el **Club Hoja** y prepárate para tus primeras batallas a lo grande.

Club Hoja

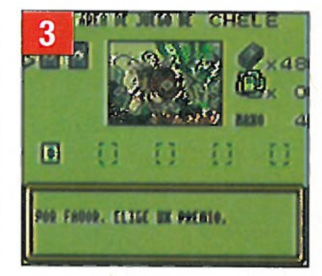
Para que puedas salir airoso de este Club (8,9), es preferible que utilices un **Mazo de Fuego** y a ser posible con las siguientes cartas, entre Pokémon, entrenador y energía:

Cartas Pokémon
- 3 Charmander de nivel 10.
- 2 Charmeleon de nivel 32.
- 3 Vulpix de nivel 11.
- 2 Ninetales de nivel 35.
- 3 Ponyta de nivel 10.
- 2 Rapidash de nivel 33.
- 2 Magmar de nivel 24.
- 2 Magmar de nivel 31.
- 2 Rattata de nivel 9.

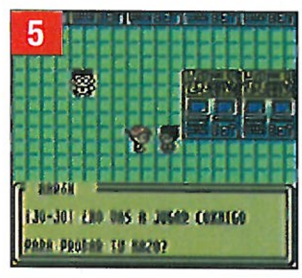
Cartas Entrenador
- 2 de Bill.
- 2 Buscador de Energía.
- 2 de Poción.
- 6 de otras.

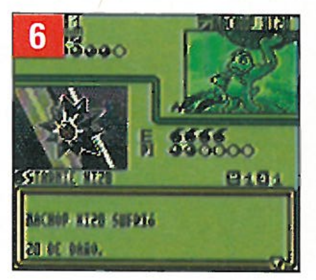
1


2


3


4


5


6


Cartas Energía

- 22 de Energía Fuego.
- 4 de Energía Incolora Doble.

Con este mazo no tendrás muchos problemas para conseguir la **Medalla Hoja.**

Una vez en la habitación de recepción **(10)**, entra en la **puerta de la izquierda** y llegarás a una sala donde hay varios personajes. Tras la barra **(11)**, dos encargadas te permiten acceder a las **opciones de multijugador** (bueno, la verdad es que aparecen en todos los clubes).

En esta sala hay dos personas con las que debes hablar: **NIÑA (12)**, que a lo largo del juego te pedirá tres cambios de cartas. A saber: **Oddish Nv.8 por Vileplume Nv.35, Clefairy Nv.14 por Pikachu Nv.16 y Charizard Nv.76 por Blastoise Nv.52 (13).** Y **BERTA,** con la que te estrenarás en combate **(14)**. Ten cuidado, ya que utiliza **Nidoran Nv.13, que es débil contra Psíquico.** También puede utilizar Buscador de energía y Poké Ball.

Si vences el combate, que es a cuatro premios, obtendrás **2 sobres de Cartas Misterio.**

Tras vencer a **BERTA,** tendrás que ir a la habitación del entrenador de ese Club. Una vez allí te enfrentarás con los siguientes rivales:

CRISTINA (15): utilizará en tu contra un Oddish Nv.8, un Ivysaur Nv.20 **(16)** y un Lickitung Nv.26. Recuerda que sus cartas son débiles contra Fuego y Lucha.

Si ganas los cuatro premios, obtienes 2 sobres de Evolución.

OLGA (17): te lo pondrá un poco más difícil **(18)** con sus Porygon Nv.12, Ditto Nv.19 y Eevee Nv.12, todos ellos débiles contra Lucha.

Son cuatro premios y si vences, obtienes 2 sobres de Coliseo.

NURIA: líder del Club Hoja y portadora de la Medalla Hoja. Intentará vencerte con un Exeggutor Nv.35 **(19)**, un Venusaur Nv.67 y un Vileplume Nv.35. Es un combate a seis premios y un poco largo, así que no te desesperes. Si utilizas **cartas Pokémon de tipo Fuego,** no te será difícil vencerla y conseguir la Medalla Hoja. Con ella, podrás abrir la Maquina Automática de Mazos de la Medalla Hoja. Dirígete al Club de Fuego.

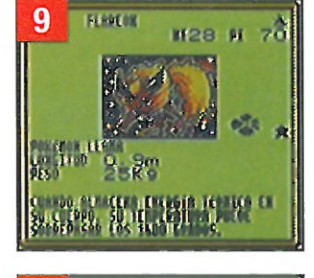
Club de Fuego

En este Club **(20)** es casi imprescindible usar un Mazo de













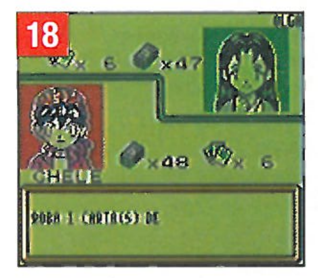


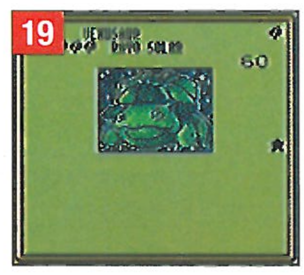
















Agua. Estas son las cartas que necesitas para terminar con éxito los combates en este "infernal" club:

Cartas Pokémon
- 3 Psyduck de nivel 15.
- 2 Golduck de nivel 27.
- 3 Poliwag de nivel 13.
- 2 Poliwhirl de nivel 28.
- 2 Poliwrath de nivel 48.
- 3 Horsea de nivel 19.
- 2 Seadra de nivel 23.
- 3 Dratini de nivel 10.
- 2 Dragonair de nivel 33.

Cartas Entrenador (21)
- 2 de Bill.
- 2 de Poción.
- 2 Buscador Energía.
- 6 de otras.

Cartas Energía
- 22 Energía Agua (22).
- 4 Energía Incolora Doble.

En este Club hay varias cosas de interés. Lo primero que tienes que hacer es hablar con CHICO (23) que te presentará a **Ishihara,** un personaje muy peculiar que suele estar en su casa, al noroeste del mapa del juego. Este hombrecillo te pedirá que cambies cartas. Si lo visitas a menudo, conseguirás cartas muy buenas si le llevas lo acordado. Sin ir más lejos, por un **Clefable Nv.34 te dará un Surfing Pikachu Nv.13 , por un Ditto Nv.19 te dará un Flying Pikachu Nv.12, y por un Chansey Nv.55 te dará otro Surfing Pikachu.**

También tienes que hablar con NIÑO (24) para cambiar algunas cartas. Niño te propondrá que le cambies una Carta de Energía Incolora Doble por un Slowpoke Nv.9.

Tras charlar con algunos de los personajes del Club de Fuego, llegó la hora de enfrentarse a su líder. Pero antes debes vencer a sus secuaces:

JUAN (25): un débil pero astuto contrincante, que intentará vencerte con Tauros Nv.32, Raticate Nv.41 y Cubone Nv.13. El combate es a cuatro premios, y si vences te llevarás dos sobres de Evolución.

ADRIÁN (26): tiene en sus filas a Vulpix Nv.11, Eevee Nv.12 (27) y Magmar Nv.24. No te preocupes, tus Pokémon de Agua son muy buenos. Si ganas los cuatro premios o tu contrincante pierde por falta de cartas, ganarás dos sobres Coliseo.

GENARO: es más sencillo de lo que parece a priori (28). Ataca a su Pidgeotto y a su Ninetales con Agua o Relámpago y no tendrás el más mínimo problema. Este combate es también a cuatro premios y venciendo te obsequiarán con 2 sobres Coliseo.

HÉCTOR (29): es el poseedor de la Medalla Fuego. Su equipo se compone de Jigglypuff Nv.12, Arcanine Nv.45, Chansey Nv.55 y Tauros Nv.32. Sólo debes usar Pokémon de Agua y Lucha para derrotarlo. Es un combate a seis premios. Si lo finalizas con éxito, tendrás en tu poder dos sobres Misterio y la ansiada Medalla Fuego. Con ella puedes poner en funcionamiento la Maquina Automática de Mazos de la Medalla Fuego.

Club de Agua

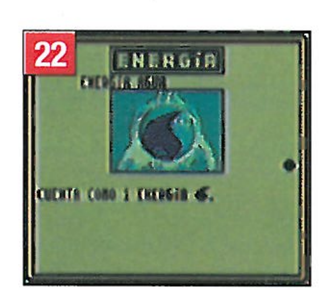
Antes de poner los pies en este Club (30, 31), te aconsejamos que formes un **Mazo Relámpago**, ya que es muy efectivo contra Agua. Estas son las cartas necesarias:

Cartas Pokémon (32)
- 4 Pikachu de nivel 14.
- 3 Raichu de nivel 45.
- 3 Magnemite de nivel 13.
- 2 Magneton de nivel 28.
- 3 Electabuzz de nivel 35.
- 3 Eeve de nivel 12.
- 2 Jolteon de Nivel 24.

Cartas Entrenador (33)
- 2 de Bill.
- 2 Poké Ball.
- 1 Poción.
- 2 Buscar Energía.
- 7 otras.

Carta Energía
- 26 Energía Relámpago.

El Club de Agua está lleno sorpresas. Ten cuidado al hablar con algunos extraños, como por ejemplo: NIÑA (34) es un chiquilla que no para quieta un instante. Seguramente te hablará sobre un peculiar y extraño personaje llamado **Imakuni?**. Este tipo es bastante conocido en Japón, ya

















que **cantó el Poké Rap en aquel país.** Bien, pues Imakuni? (35) **aparece después de haber derrotado a los personajes del Panteón Pokémon.** La única pega es que lo encontrarás al azar en cualquier habitación de cualquier club. Enfréntate a él para **ganar una de las cartas más extrañas del juego, la carta Imakuni?.** Vigila su Farfetch´d Nv.20, su Psyduck Nv.15 y su Slowbro Nv.26, y recuerda que son débiles frente a Relámpago y Psíquico.

En este Club también es recomendable hablar con **CHICA (36)** para intercambiar cartas. **Te dará un Arcanine Nv.34 si le das un Lapras Nv.31.**

Después de "jugar a los cromos" con algunos personajes (37), llegó la hora de la acción. Dirígete a la habitación del líder, pues allí te esperan estos personajes:

SARA (38): sus Pokémon de Agua te pueden dar un susto. Tiene un Squirtle Nv.8, un Dratini Nv.10 y un Slowpoke Nv.18. No tendrás problemas si usas Relámpago o Psíquico. Hay dos premios y el ganador se lleva dos sobres Coliseo.

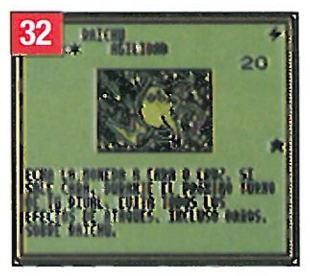
AMANDA (39): esta chica tiene un as en la manga. Utiliza la Poción de forma frecuente, con lo cual será más complicado vencer a su Scyther Nv.25 y a su Wigglytuff Nv.36. Si consigues darla una buena tunda, dos sobres Misterio serán tuyos.

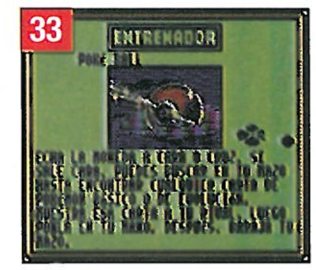
JACOBO (40): es el protector de la Líder del Club y como tal no se dejará vencer así como así. Suele utilizar a Lapras Nv.31, Shellder Nv.8 y Krabby Nv.20 (41). En este combate hay otros dos sobres misterio en juego.

ANA: es la líder del Club de Agua y porta la medalla correspondiente (42). Su grupo de ataque está formado por un Wartortle Nv.22, un Lapras Nv.21, un Seaking Nv.28, y un Seadra Nv.23. Si tienes tus Pokémon Relámpago a punto, no encontrarás demasiados problemas. Es un combate a seis premios. Si la derrotas, **conseguirás dos sobres Laboratorio (43) y la Medalla Agua.**

De momento ya tienes tres medallas. Recuerda que ahora puedes abrir la Máquina de Mazos de la Medalla Agua (44) en el laboratorio del Dr. Mayo. Cuando quieras, puedes dirigirte al Club Relámpago (45). Pero eso lo veremos el mes que viene. Así que no faltes a la cita...









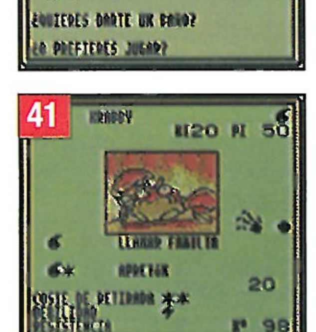






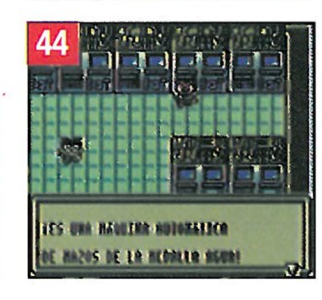


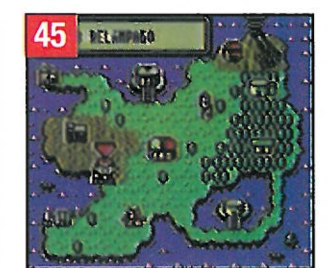












El Profesor Oak te responde

¿Quién?, ¿dónde?

¿Hay alguna forma de conseguir a Lugia?
Alejandro Cano (Vizcaya)



Si te refieres a que si aparece en las ediciones de GB disponibles, ni lo sueñes, porque es **"propiedad" de las versiones Oro y Plata.** Se trata de uno de los Pokémon más poderosos que se hayan visto. Capturarlo será una tarea difícil, pero todavía hay que esperar el lanzamiento de estos juegazos.

99 Caramelos Raros

Un amigo me ha dicho que si haces un truco en la mansión de Isla Canela salen 99 Caramelos Raros. Si existe este truco, ¿me podríais decir por favor cuál es?
Carlos Machuca Albarracín (Elche)

Sí existe, pero que te salga o no es cuestión de suerte. Lo primero que tienes que hacer es hablar con el señor de Ciudad Verde que te muestra **cómo capturar un Caterpie** (el que bebe café). Cuando te pregunte si estás en aprietos dile que no, para que capture a Caterpie. **Coloca en la sexta posición el ítem que quieras duplicar.** Entonces vuela a Isla Canela, y usa surf en la orilla entre agua y tierra, arriba y



abajo, hasta que te enfrentes a Missingno. No lo atrapes, derrótalo y habrás duplicado los ítems.

¿Dónde los puedo encontrar?

Sacadme de dudas, por favor. ¿Dónde puedo encontrar un Bellsprout, un Persian, un Rhydon, un Golem y un Chansey?
Jorge Domingo (Vigo)



Aquí tienes las claves:

- **Bellsprout:** cambiándolo por Machoke.
- **Persian:** evoluciona de Meowth cuando alcanza el nivel 28.
- **Rhydon:** en la cueva de Ciudad Celeste.
- **Golem:** cambiándolo por Graveler.
- **Chansey:** en Zona Safari y Ciudad Celeste.

La llave secreta

¿Dónde se encuentra la Llave Secreta que hay en el edificio de al lado del gimnasio Canela?



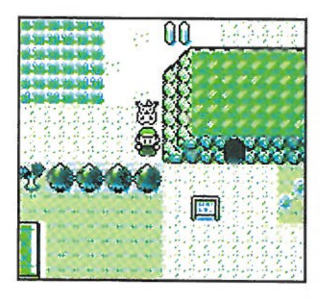
Joan Cabré Puig (Barcelona)

Para coger la Llave Secreta debes llegar a un **área situada en el segundo piso.** Allí verás una zona sin paredes por la que te puedes dejar caer. Tienes que encontrarla y saltar para caer en la parte correcta, ya que hay tres zonas en las que puedes caer (deberás probar el saltito unas cuantas veces hasta caer correctamente). Una vez hayas conseguido la Llave Secreta, sal del edificio y dirígete al Gimnasio.

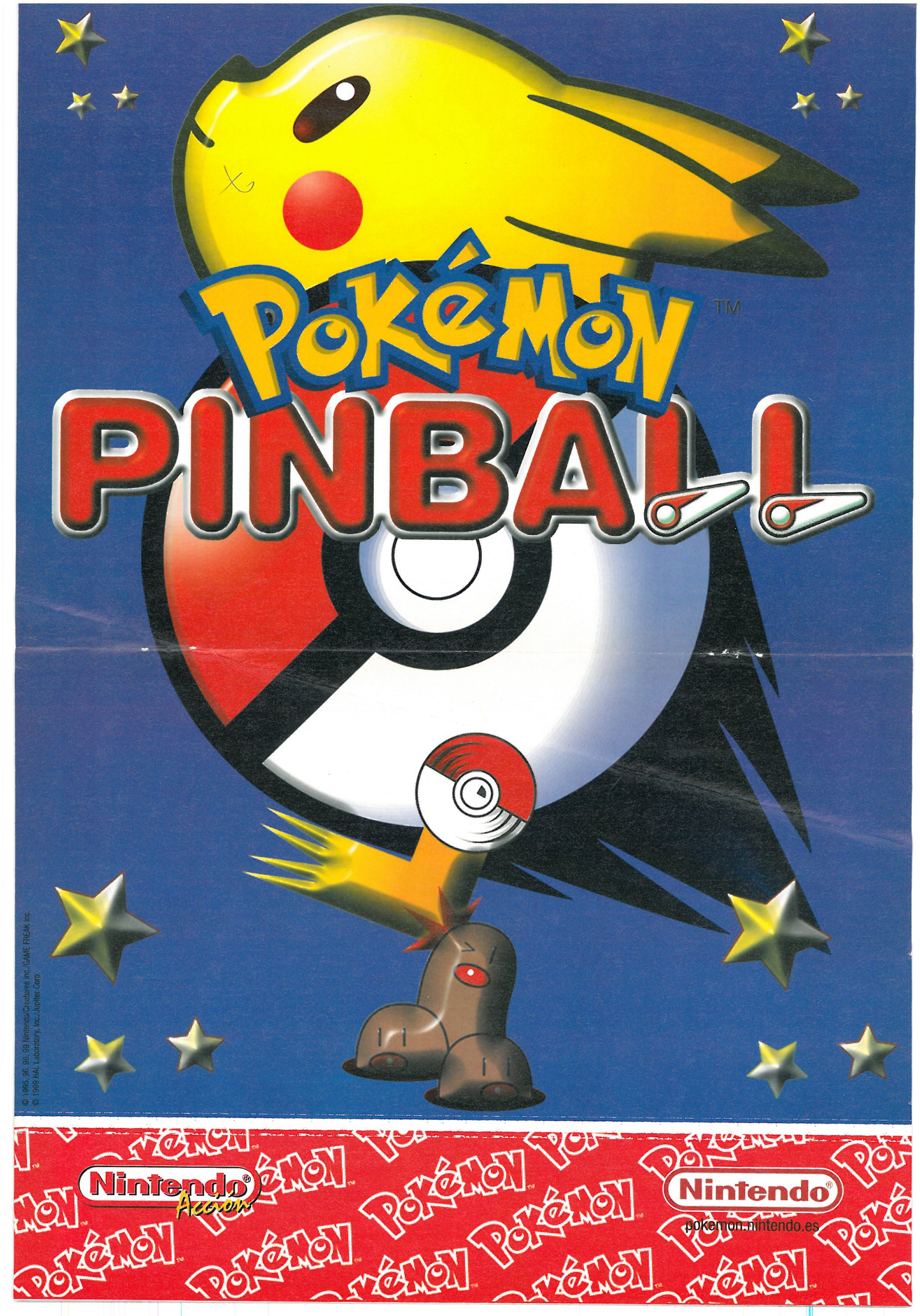
Missingno en la Edición Amarilla

1. **¿Cómo se va al césped que está a la izquierda de Pueblo Paleta?**
2. **El truco para capturar a Missingno, ¿sirve para la Edición Amarilla?**

Joan Casañ Aviño (Valencia)



1. La única forma consiste en **buscar un arbusto en contacto con ese área,** y después a cortar tocan.


Pokémon™
PINBALL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es


Nintendo
Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
POKÉMON
¡Hazte con todos!
© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
™ and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

2. Te aconsejo que pruebes con tu edición a ver lo que pasa. La mayoría de los entrenadores que lo han conseguido no comentaron sobre la edición de su juego.

¿Qué pasa con el camión?

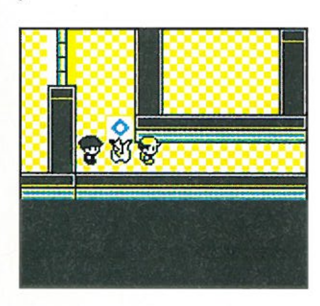
¿Para qué sirve el camión que hay en el puerto de Ciudad Carmín?
Guillermo Alcojor del Sastre (Madrid)

La única utilidad posible se refiere al **rumor que lo relaciona con Mew.** Te aconsejo que merodees por ahí para ver que pasa.

Buscando la llave magnética

En el edificio Silph, en Pokémon Amarillo, me encuentro a dos Rockets que me impiden llegar a la Llave Magnética, ¿cómo la puedo coger?
Sabrina Jiménez Espejo (Córdoba)

Hay una forma más fácil de conseguir la Llave Magnética. Ve a la izquierda (en el piso 4) y luego sigue por el primer pasillo que veas a la izquierda. Pasados los dos arbolillos, llegarás a un lugar que está bloqueado por un transportador y un miembro del Team Rocket



con el que debes luchar. Para continuar por el pasillo, donde hallarás la bola que tiene la Llave Magnética, debes pisar



directamente en el transportador y en el que aparezcas (una habitación con tres mesas) volver a entrar. Esto te permitirá regresar al transportador del que partiste y continuar por el pasillo donde se encuentra la bola con la Llave Magnética.

Consejos para ganar

Tengo los siguientes Pokémon: Butterfree (nivel 69), Charizard (nivel 43), Moltres (nivel 50), Blastoise (nivel 40), Dragonair (nivel 15) y Eeve (nivel 41); y me parece muy chungo pasarme la Liga Pokémon. ¿Qué puedo hacer?



Carlos Pérez Taufa (Jaén)

Te aconsejo que **captures un Pikachu y lo subas al nivel 65,** y aunque tu equipo no está nada mal deberías subir ese Blastoise hasta 60 y asegurarte de que tienes el **ataque Pistola de Agua.** Suerte.

Dale al Alto Mando



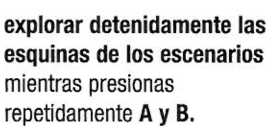
¿Con qué Pokémon puedo ganar más fácilmente al Alto Mando?
Erich Eduardo Croeges Rodríguez (Madrid)

Un equipo formado por **Eléctricos, Lucha y Agua** con niveles comprendidos entre **55 y 68** sería ideal.

Interesantes preguntas

1. **¿Dónde se encuentran las monedas escondidas en la Edición Amarilla?**
2. **Si proporcionas un Caramelo Raro a Missingno, ¿puedes hacer que evolucione a Mew?**
3. **Un Pokémon cuya evolución ha sido cancelada, ¿tendrá las mismas características que el mismo Pokémon pero cuando ha sido evolucionado en su etapa?**
4. **¿Existen los Pokémon Pikablue y Pikared?**
5. **¿Cuál es el precio de la impresora de Game Boy y dónde puedo encontrarla?**

Jacobo Durán Diaz-Tejeiro (Pontevedra)



1. Esas monedas escondidas aparecen si te dedicas a **explorar detenidamente las esquinas de los escenarios** mientras presionas repetidamente **A y B.**
2. No, sólo es un rumor.
3. No, porque al cancelar su evolución no conseguirá por ejemplo aprender los mismos ataques que aprendería al evolucionar en su etapa.
4. Son viejos rumores, nadie afirma que existan pero tampoco lo niegan. Si los consigues, no dudes en escribirme una carta.
5. La puedes comprar en tiendas de videojuegos y grandes almacenes. Su precio ronda las 10.000 ptas.

¿Otra vez Pikablue?

1. **¿Por qué los Pokémon no pueden superar el nivel 100?**
2. **¿Cómo se atrapa a Tauros?**
3. **¿Existe Pikablue en la edición Azul?**
4. **¿Cuántos Pokémon hay en total?**

David Moreno Fernández (Toledo)

1. Porque 100 es el máximo nivel permitido por la liga Pokémon.
2. Como normalmente te lo encuentras en la Zona Safari, lo que debes hacer es lanzarle unas cuantas piedras y después probar con la Safari Ball.
3. No, sólo existe en la versión americana y por lo que ▶

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.

sabemos es prácticamente imposible sacarlo.

4. En total hay **150 Pokémon,** pero ya sabes que hay rumores sobre dos más, el **151 y 152.** Claro que sólo los mejores entrenadores podrán confirmarlo.

Eeve, el deseado

1. Si te encuentras a Missingno, en la Edición Amarilla, ¿se te estropea el juego con sólo verlo, cazarlo o debilitarlo?
2. No consigo a Eeve en Pokémon Stadium. ¿Qué puedo hacer?

Antonio Navarro Salazar (Madrid)

1. Si tienes la suerte de encontrarlo, **no se te estropeará el juego,** sino que tendrás un nuevo Pokémon y podrás probar otros interesantes trucos.
2. ¿Has probado a seleccionarlo en el **menú de alquiler?** Si no te aparece, te queda la opción de **transferirlo** desde una Game Boy.

Los tres Pokémon de inicio

Me han dicho que hay un truco para comenzar el juego de Pokémon con todos los Pokémon del Profesor. ¿Es verdad?



Cheldrum Isle (Madrid)

Te han informado bien. Antes de nada **necesitas dos Game Boy, dos cartuchos Pokémon y un cable link.** Empieza una partida en una de las dos consolas y escoge a Bulbasaur. Captura dos Pokémon salvajes y dirígete al centro Pokémon más cercano.

Empieza una nueva partida en la otra Game Boy, escoge a Charmander y dirígete al centro Pokémon para cambiarlo por uno de los Pokémon menos útiles de la otra Game Boy. Haz lo mismo que en el paso anterior, pero esta vez con Squirtle. Ahora ya tienes a los tres Pokémon iniciales y además dos de ellos intercambiados, por lo que subirán de nivel más rápido. Recuerda que en cada partida tienes que avanzar hasta que **tengas el Pokédex** o no podrás intercambiar a los Pokémon.

Capturando las aves legendarias

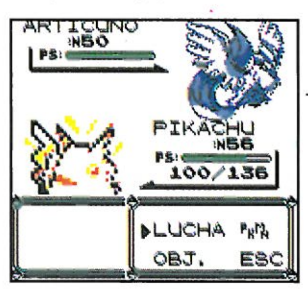
¿Cómo puedo capturar a Zapdos, Moltres y Articuno sin utilizar la Master Ball?



Javier Aparisi Ciscar (Valencia)

Aquí tienes como capturarlos sin utilizar la Master Ball:

- **Moltres:** Puede resultar desesperante. Usará Giro Fuego una y otra vez, y tu deberás dormirlo o paralizarlo nada más comenzar el combate. Un Fantasma es muy útil frente a Moltres. Lanza la **Ultra Ball** cuando esté casi frito.
- **Zapdos:** No es tan complicado. Lo primero y principal es que **Weezing u Onix deben estar en tu equipo;** ya sabes que Roca y Veneno resisten mejor sus ataques (Picotazo Venenoso e Impactrueno), y a su vez,



ellos pueden aprender Tóxico. Usa Tóxico y aguanta sus ataques. Con eso debería bastar para atraparlo, cuando lo hayas debilitado suficiente.
- **Articuno:** Quizá el más difícil. Es cuestión de paciencia. Usa algunos ataques más o menos fuertes, y cuando su vida llegue a la mitad, tira de Cortar. **Al principio deberás dormirlo. Seguramente te llevará 4 intentos** antes de acertar con la Super Ball o la Ultra Ball. Dormirlo es la mejor manera. Paralizarlo o envenenarlo no funciona. Quemarlo tampoco hace mucho, pero a veces sirve.

¿Se acabó?

Tengo siete Pokémon de nivel 100 y me he pasado la Liga Pokémon 50 ó 60 veces, ¿significa eso que ya se ha acabado el juego para mí?

Sergio Guijarro Mateo (Alicante)

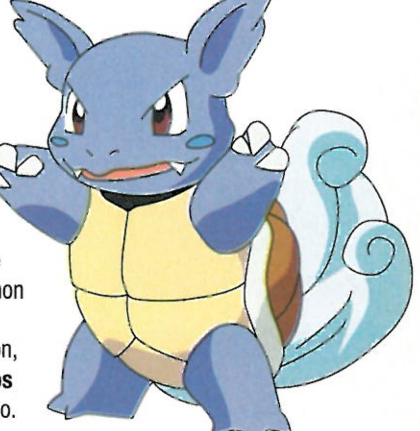
Sólo lo habrás terminado, si aparte de tener esos siete Pokémon en nivel 100 y haberte pasado la Liga Pokémon, **consigues capturar los 150 Pokémon** del juego. Si además pones en práctica todos los trucos posibles, y buscas a los Pokémon secretos, entonces te lo pasarás bárbaro.

Ultra, Safari y Master... todas Balls

1. ¿Qué Pokémon, aparte de Mew y Mewtwo, son los mejores para formar una buena escuadra?
2. ¿Hay algún truco para capturar a Tauros y Kangaskhan con una Safari Ball, (sin utilizar o utilizando un cebo o una roca)?
3. ¿En las ediciones Oro y Plata, Mew y Mewtwo se podrán capturar con Ultra Balls o habrá que utilizar la Master Ball?

Francisco Julián Martín Jimeno (Madrid)

1. Aparte de Mew y Mewtwo, conviene que tengas en tu escuadra a alguno de los legendarios, es decir a **Zapdos, Moltres o Articuno,** y para cerrar el equipo nunca viene mal un **Pikachu y un Starmie.** Este último es muy rápido al atacar.
2. Si utilizas una Safari Ball, es casi **obligatorio el uso de los cebos y las rocas.** Recuerda que cuantos más lances, más posibilidades tendrás de atraparlos.



3. Probablemente podrás capturarlos con una Ultra Ball, ya que en esa edición habrá unos cuantos Pokémon mucho más poderosos. Eso sí, no pienses que te será fácil conseguirlo.



Evolucionando

1. **¿A qué nivel evolucionan los siguientes Pokémon: Ivysaur, Charmeleon, Wartortle, Haunter, Voltorb, Hitmonlee, Goldeen, Eevee y Omanite? Saludos para todos y muchas gracias.**
Jorge Flores Grima (Almería)

- **Ivysaur:** evoluciona en Venusaur cuando alcanza el nivel 32.
- **Charmeleon:** evoluciona en Charizard cuando alcanza el nivel 36.
- **Wartortle:** evoluciona en Blastoise cuando alcanza el nivel 36.
- **Haunter:** evoluciona en Gengar al intercambiarlo con el Cable Link.
- **Voltorb:** evoluciona en Electrode cuando alcanza el nivel 30.
- **Hitmonlee:** no evoluciona.
- **Eevee:** evoluciona en: Vaporeon al usar sobre él una Piedra Agua, evoluciona en Jolteon al usar sobre él una Piedra Trueno y evoluciona en Flareon usando sobre él una Piedra Fuego.
- **Omanite:** Evoluciona en Omastar cuando alcanza el nivel 40.



¿Dónde está la Pokédex?

Tengo el juego Pokémon Azul y no sé dónde está la Pokédex. ¿Podrías echarme una mano?
Rodrigo Montalvo Estrada (Málaga)

Al salir de tu casa, dirígete hacia el **norte, ruta 1.** El Profesor Oak te detendrá y te llevará a su laboratorio donde, según cual sea la versión que estés jugando, podrás **escoger a Bulbasaur, Charmander, Squirtle o al mismísimo Pikachu** como tu Pokémon principal. Ahora dirígete a **Ciudad Verde por la ruta uno y ve al norte.** Verás que no puedes pasar. Bueno pues ahora dirígete al edificio donde pone **mart,** y te darán un paquete para el Profesor OAK. Regresa a Pueblo Paleta y dale el paquete al Profesor Oak. Él te pedirá que cumplas su deseo y que atrapes a todos los Pokémon del mundo. Ahora ya tienes tu Pokédex.



Una de piedras

1. **¿Me puedes explicar para qué sirven las piedras, por favor?**
2. **¿Existe la Piedra TronTron?**
Irina Isla (Madrid)

1. En total hay **cinco piedras.** Algunos Pokémon sólo evolucionan con una piedra de su tipo pero antes de usarla sobre él, deberás enseñarle los movimientos que te interesen. Estas piedras **se compran en la tercera planta del Departamento de Ventas de Ciudad Azulona** excepto la piedra lunar, que la consigues durante el juego. Evoluciones:
   - Con una **Piedra Trueno:** de Pikachu a Raichu, y de Eevee a Jolteon.
   - Con una **Piedra Fuego:** de Growlithe a Arcanine, de Eevee a Flareon y de Vulpix a Ninetales
   - Con una **Piedra Hoja:** de Gloom a Vileplume, de Exeggcute a Exeggutor y de Weepinbell a Victreebel.
   - Con una **Piedra Agua:** de Staryu a Starmie, de Eevee a Vaporeon, de Poliwhirl a Poliwrath y de Shellder a Cloyster.
   - Con una **Piedra Lunar:** de Clefairy a Clefable, de Nidorino a Nidoking, de Nidorina a Nidoqueen y de Jigglypuff a Wigglytuff
2. No existe, puede que sea de las versiones Oro y Plata o simplemente un rumor.

¿Dónde narices estará Mew?

¿Es verdad que Mew está detrás del S.S. Anne?
Diego Francisco Salazar Tortosa (Almería)

No lo sabemos con certeza, ya que **los entrenadores no parecen ponerse de acuerdo.** De todos modos, el S.S Anne es muy importante para poder terminar el juego, así que no desperdicies la oportunidad de subir a bordo e investigar por todos sus rincones.

¿Cómo hacer Surf?

En el truco para capturar a Missingno ¿podríais especificar cómo hacer surf?
Manuel Alfonso Domínguez (Zamora)

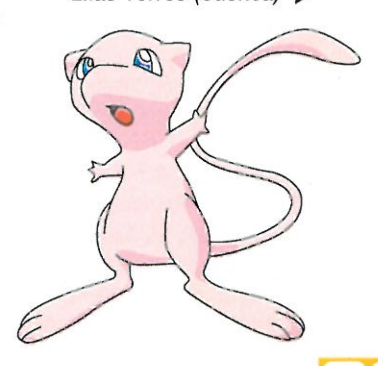
Para poder hacer Surf, ya sea en el truco de Missingno o en cualquier otra zona o secuencia del juego, **necesitas tener la Habilidad Surf activada en un Pokémon de Agua.** Después basta con colocarte en una orilla y seleccionar el Pokémon que puede surfear.





Ciudad Lavanda para mí

Tengo Pokémon Amarillo y me gustaría saber qué puedo hacer en Ciudad Lavanda.
Elías Torres (Cuenca) ▶



En Ciudad Lavanda puedes **comprar Revivir en la tienda Pokémon.** También puedes cambiar de nombre a tus Pokémon en una de las casas y descubrir que el jefe de la Casa Pokémon de Voluntarios del Pueblo Lavanda, **Mr. Fuji, ha desaparecido.**

Además tendrás ocasión de **visitar la torre Pokémon,** aunque no podrás identificar a los Pokémon fantasma que aparecen allí, ya que para ello necesitas el Scope Silph. Si quieres conseguirlo, ve a Ciudad Azulona.

Poltergeist Pokémon

Tengo un Pokémon que siempre que lo uso se me apaga la Game Boy y me salen chicos y chicas, ¿por qué puede ser esto?

Marcos López García (León)

A lo mejor es un fallo de tu cartucho o quizás es que has atrapado a **Missingno.** También puede pasar esto cuando intercambias Pokémon con ediciones de otros paises.

Pregunta cuanto quieras, hombre

1. **¿Dónde está el minijuego de la edición Amarilla?**
2. **¿Para qué sirve el camión del S.S Anne?**
3. **¿Puede surfear Pikachu como en la Intro?**
4. **¿Cuál es el origen de Mew y Mewtwo?**

José Antonio Rey (Madrid)

1. El minijuego sólo se puede conseguir si tienes **Pokémon Stadium.**
2. El camión no sirve de mucho pero, según los rumores de los entrenadores, **Mew se encuentra en esa zona.**
3. **Sí puede.** Precisamente en eso consiste el minijuego por el que me preguntabas hace dos o tres segundos.
4. Por lo visto fueron creados por un científico tras años de horribles experimentos de ingeniería genética. **Son los dos Pokémon más poderosos y resultan casi imposibles de capturar.**

Dragones y aves legendarias

¿Me podrías decir cuáles son las características y ataques de Moltres y Dragonair?

Carlos Alto García (Galicia)

Aquí tienes:

Moltres

- **Tipo:** Fuego/Volador
- **Especie:** Llama
- **Tamaño:** 2 m.
- **Peso:** 60 kg.
- **Ataques:** Picotazo, Giro Fuego, Malicioso, Agilidad, Ataque Aéreo.

Dragonair

- **Tipo:** Dragón
- **Especie:** Dragón
- **Tamaño:** 4 m.
- **Peso:** 16,5 kg.
- **Ataques:** Repetición, Malicioso, Onda Trueno, Agilidad, Portazo, Furia Dragón, Hiper Rayo.





Un poco perdido

¿Qué hago al salir del S.S. Anne?

Isaac Serrano Kauhe (Barcelona)

Lo primero que tienes que hacer es dirigirte al **gimnasio de Ciudad Carmín.** Para acceder a él tendrás que cortar un arbusto eligiendo al Pokémon que haya aprendido la **MO de corte** (aparecerá una opción nueva llamada cortar, pulsa en ella y el arbusto se cortará). Una vez dentro del gimnasio, tendrás que derrotar a varios entrenadores y abrir la puerta cerrada que te dará acceso al **teniente Surge.** Para abrir la puerta, pulsa los **interruptores ocultos** en los cubos de basura en el orden correcto (hay un total de dos interruptores). El teniente Surge tiene un Pokémon eléctrico de gran nivel. Cuando le venzas, conseguirás la **medalla Trueno y una MT.**

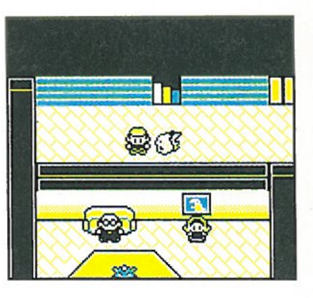
Extraños Pokémon

1. **¿Cómo se puede evolucionar a Eeve con las tres piedras (agua, fuego y trueno)?**
2. **¿Existen Blacharizar, Blablastoise y Blavenasaur?**

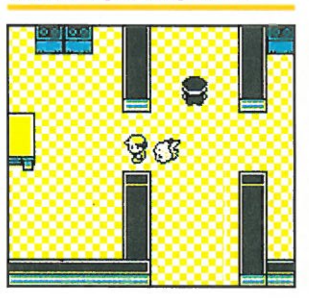
Daniel Galeano Alba (Madrid)

1. Evoluciona en **Vaporeon** al usar sobre él una Piedra Agua. En **Jolteon** al usar sobre él una Piedra Trueno. y en **Flareon** al usar sobre él una Piedra Fuego.
2. Me temo que no.





Vagando por Silph S.A.



Estoy en el edificio Silph y me gustaría saber qué tengo que hacer después de conseguir la llave.

Jorge Falero (Murcia)

Cuando tengas la llave Magnética en tu poder tendrás que **volver al primer piso (P1).** Comienza a explorar el edificio entero. Si no pisas ningún transportador, acabarás en el **piso 10 (P10)** y llegarás a una habitación en la que nunca has estado, con una pared que te impide el paso. La solución es volver al piso 2 (P2). Ve al centro de la habitación y dirígete a la primera de las dos



habitaciones de la izquierda. Toma el transportador de esta habitación y aparecerás en una pequeña sala en la que está Gary. Hablar con el chico que está en la habitación (te dará un Pokémon) y **vence a Gary.** Luego pisa el otro transportador de la habitación y aparecerás en la habitación del piso 10 que viste antes (y donde no podías pasar). Debes vencer a los miembros del Team Rocket para que te abran la puerta y después volverás a encontrarte con Giovanni. Véncele y podrás hablar con el presidente de la Silph S.A..

Verde o azul

1. **¿Cuántos Pokémon salen en la edición Amarilla?**
2. **¿Saldrá Pokémon Verde en España? ¿Será como el Amarillo o el Azul?**

Antonio P. Rosillo (Granada)

1. En la edición Amarilla hay 150 Pokémon. Aunque ya sabes que puede que exista el número 151, Mew. De momento son sólo rumores.
2. La edición **Verde en Japón equivale a la Azul americana y europeas,** así que sí ha "salido". La Edición Azul japonesa es la que no hemos visto por aquí..



Un safari por la Zona Safari

Nunca he estado en la zona Safari. ¿Podrías describirla?

Amado García (Vigo)

La Zona Safari es un lugar extraño situado al **norte de Ciudad Fucsia** y al que entras a través de una casa (lee el cartel) en la que hay dos mostradores. En uno te explicarán en qué consiste la Zona Safari y en el otro te venderán los elementos que necesitas para entrar (Poké Balls especiales, cebo y piedras). Hay **muchos Pokémon que sólo puedes encontrar en esta zona.** Se compone de **4 zonas con grupos de Pokémon diferentes** (y que varían según la versión del juego). Como consejo te diré que cuando quieras cazar un Pokémon y veas que no ha huido, pero se ha liberado de la primera Poke Ball safari que le lanzaste, insiste en tirarle más hasta un máximo de 5. Si se sigue liberando, déjale marchar. Algunos Pokémon de esta zona son muy difíciles de atrapar (prácticamente imposibles).

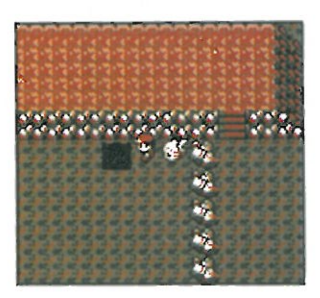
Turbo Stadium

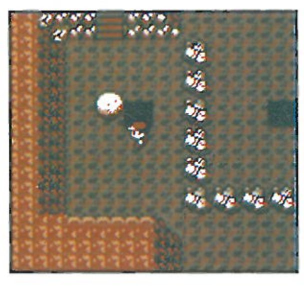
¿Cómo se sacan los modos turbo del Stadium?

Juan Pácum Lara (Valladolid)

Hay 2 modos turbo en la Torre GB para poder jugar las versiones de Pokémon a más velocidad de la normal:

- **Modo Doduo:** Acaba la Poké Copa o la Prime Copa, y verás como la Torre GB cambia a la Doduo Torre GB, y aparece una imagen de Doduo. Este modo te cambia el marco original por uno de Doduos, que te permite **duplicar la velocidad** al jugar el cartucho de GB cuando presionas C-Derecha.
- **Modo Dodrio:** Se activa una vez que completas Poké Copa y Prime Copa. Funciona como el Doduo, sólo que triplicando la velocidad.



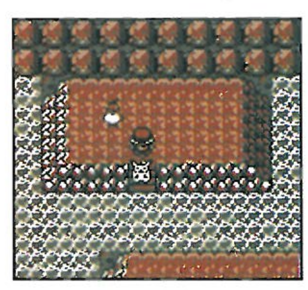


Qué dice de Islas Jabón...

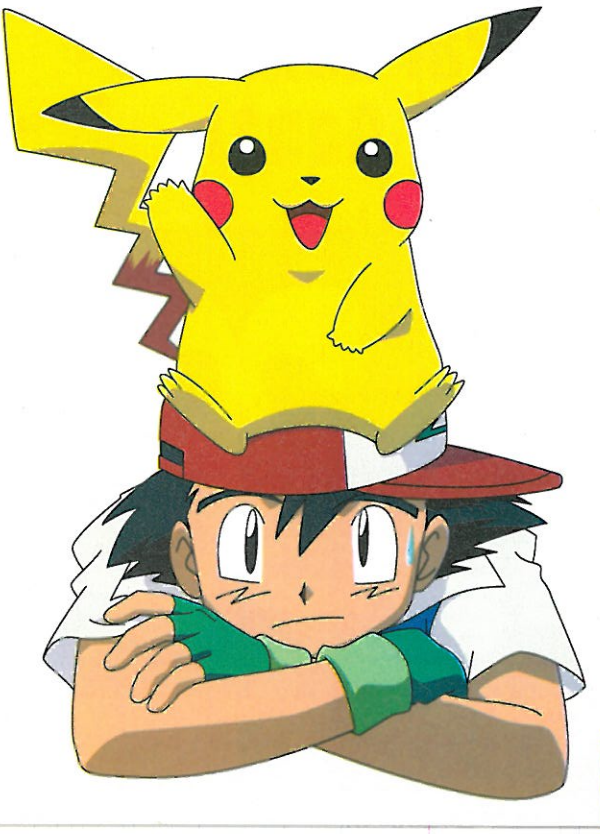
¿Qué tengo que hacer en Islas Espuma?

Diego Trespocho Rebineto (Guadalajara)

Cuando llegues, en apenas unos pasos verás la entrada de una cueva. Para aventurarte con éxito necesitarás un **Pokémon con la habilidad Fuerza,** ya que tendrás que usarlo para mover unas rocas. Colócalas en los agujeros que te encuentres por el camino. A continuación salta tú también por ahí, para caer donde la



roca. Vuelve a hacer lo mismo con el agujero que hay al lado. Tienes que hacer esto con las piedras que encuentres hasta que llegues al agua (esta parte es un poco pesada, porque tienes que volver a la cueva hasta que hayas tirado todas las piedras). Cuando las piedras necesarias estén en el agua, se desviará su curso y te permitirá llegar hasta Articuno. Si **utilizas la habilidad Surf,** no tendrás muchos problemas.





¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Marta Vaquero (Madrid). 4 años

Pocas veces, cuando uno se pone a dibujar, las cosas salen tan redondas. Tal es el caso de este Pikachu que se ha marcado la pequeña Marta. Reconoced con nosotros su mérito (4 añitos) y el trabajo que le tiene que haber supuesto (¿dónde ta la marillo?, ¿y el nego?, ¿y el papel?, ¿papi?).



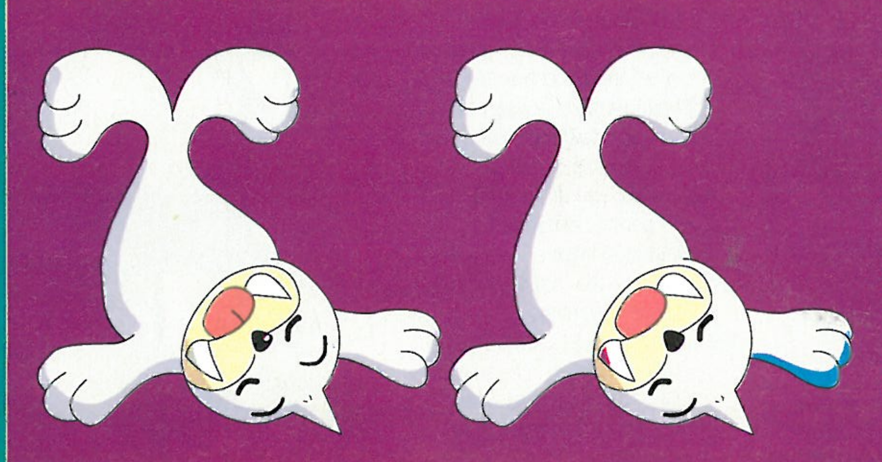
Xavier García (Barcelona)

¡Participa y Gana!

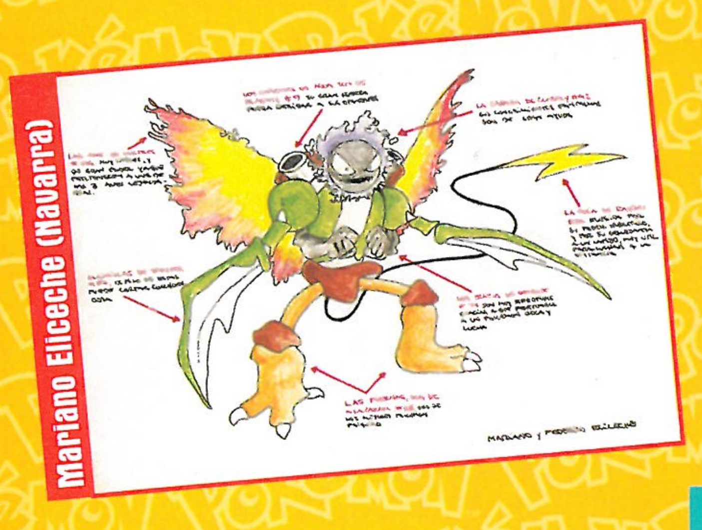
Todos los meses sortearemos 5 podómetros Pokémon Pikachu entre los dibujos y cartas que publiquemos.

Nintendo

Busca las diferencias



Agudiza la vista y encuentra las 6 diferencias que hay entre estos 2 acuáticos Seel.



Mariano Eliceche (Navarra)



Abel Rodríguez (León)



Elías José Serrano (Gijón)

Sopa de Letras Pokémon

L	S	I	R	I	O	C	R	A
E	A	A	S	T	U	A	C	O
N	P	T	R	E	E	L	O	N
U	I	N	V	B	N	O	A	A
T	N	A	I	A	A	C	I	Y
Q	E	M	O	J	L	A	D	A
T	A	I	Y	O	J	L	O	L
C	R	M	V	D	I	G	E	P

Encuentra los siete escenarios de Pokémon Snap

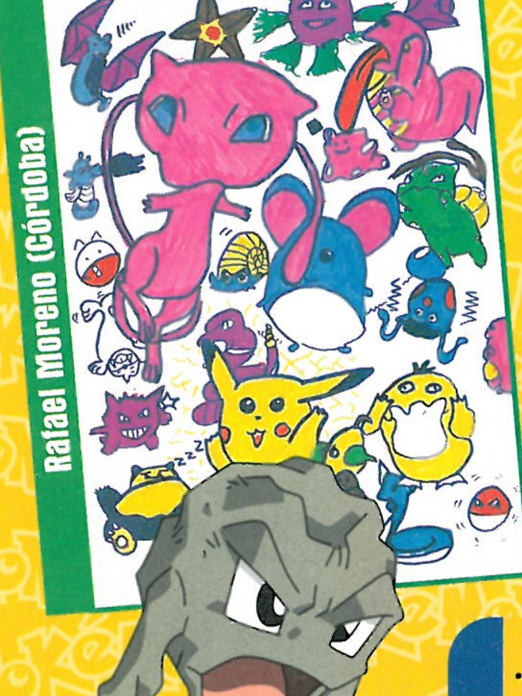


Iván Marín González (Sevilla).

Sí, ya sabemos que esta grandiosa manualidad ha salido ya en la revista, que está "repe". Pero es que creemos firmemente que cometimos una injusticia con ella. La sacamos en un recuadro pequeñito, pequeñito, y claro, la obra de Iván no lucía nada. Para que os deis cuenta de la chulada que se ha marcado nuestro amigo, y de lo detallado y pulcro de estas figuras de "plastilina", aquí traemos de nuevo la imagen. Esperamos que a este tamaño, todos podáis disfrutarla mejor.

ZONA POKéMON™

Boris Agea (Barcelona)



Rafael Moreno (Córdoba)

Pokéartista

Jaime Patricio Herrera (Palma de Mallorca)

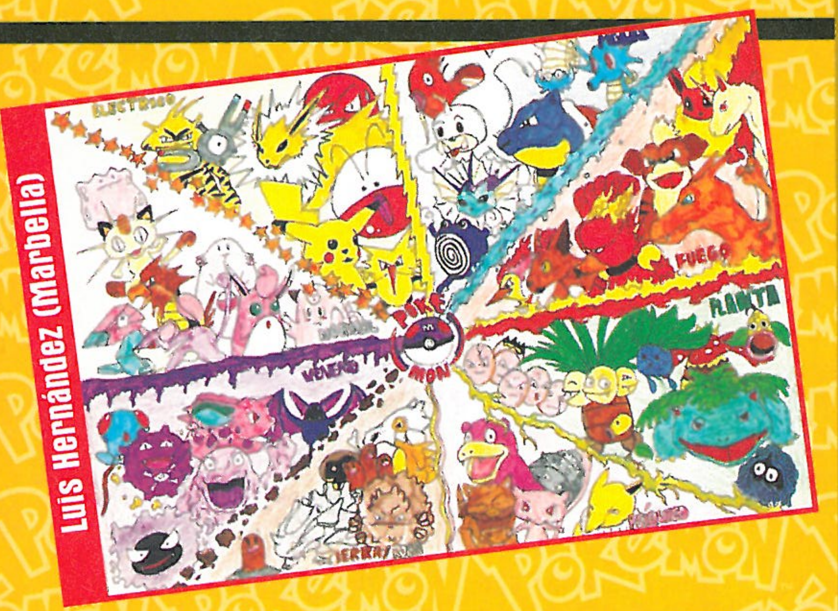
Jaime, antes que nada, gracias por hacer que Jimmy se tire riendo medio mes. Desde que llegó tu dibujo, hemos podido trabajar como el director manda, es decir, con las manos dedicadas exclusivamente a jugar y escribir, sin tener que usarlas para apartar la cara de Jimmy del monitor. Y dicho esto, ¡CÓMO MOLA TU CIRCO! El Cubone, el Diglett, el Jinx macho... ¿mandarás más? El "dire" lo agradecería.



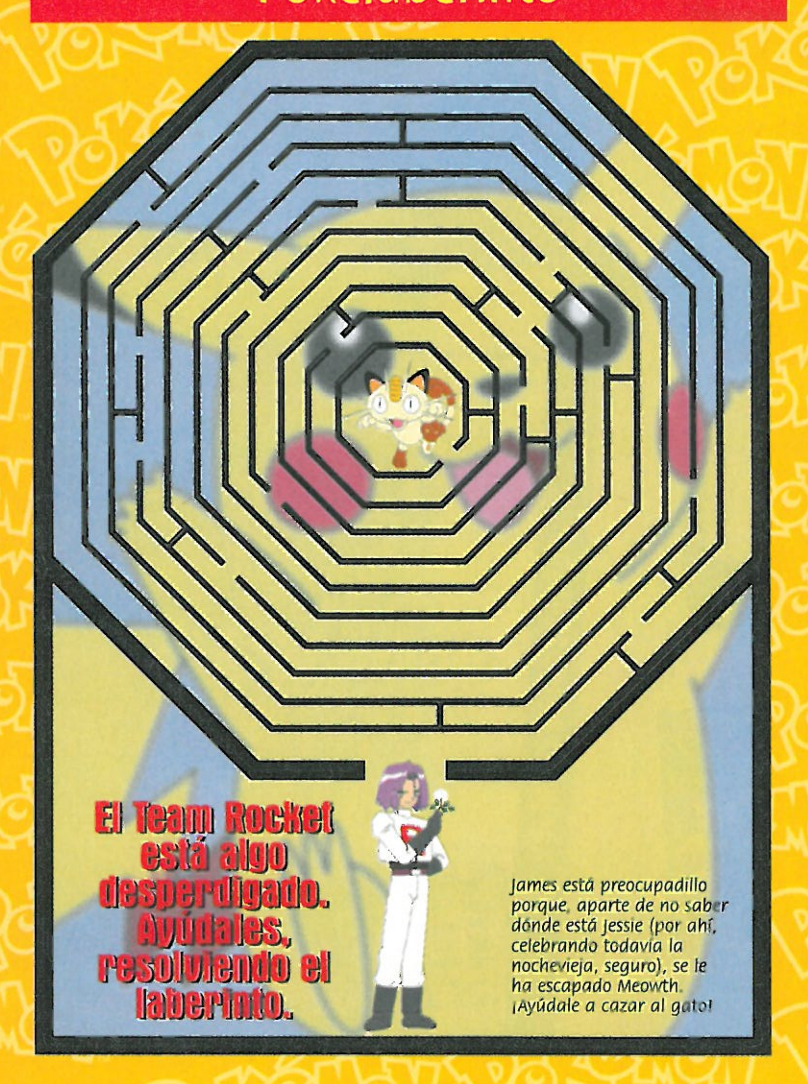
Poder psíquico

Hay gente que habla por hablar: Que si mi coche, que si mi mujer, que si me sé todos los Pokémon, que no me callo ni con un ataque Surf... Y muchos de estos listillos las van a pasar canutas intentando saber cuál es nuestro Pokémon deformado.




Luis Hernández (Marbella)

Pokélaberinto



GANADORES

Superconcurso nº5

5 CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA

Claudia Fontana Santoyo	Barcelona
Fernando Lapuente Ochagavia	La Rioja
Luis Ortega Martínez	Madrid
Jorge López Trigo	Madrid
Fernando Carrión Asín	Zaragoza

5 CD's CON LAS CANCIONES DE LA TELE

Adrián Blanco Muñoz	A Coruña
Enrique Mato Cossias	Cádiz
José Mari Romero Ángeles	Huelva
Christian Ruíz Domínguez	Lleida
Rafael Diánez Jiménez	Madrid

5 CARTUCHOS POKéMON PINBALL GBC

Marc Miquel Ribe	Barcelona
Beatriz Tejedo Ros	Castellón
Aritz Mancisidor Ortega	Guipúzcoa
Olga Rodríguez González	La Rioja
Laura Nieto	Vizcaya

10 JUEGOS DE CARTAS POKéMON

Carlos Prieto Sánchez	Albacete
Óscar Maldonado Estévez	Barcelona
Lorena López Sáez	Ciudad Real
Nerea Larrea Oyarbide	Guipuzcoa
Patricia Barbanoi Fañanás	Huesca
Hugo López Castro	Lugo
Adrián Organero Trillo	Madrid
David del Castillo Sánchez	Madrid
Diego Rodríguez Mínguez	Pontevedra
Rubén Vera Cañal	Sevilla

5 MOCHILAS POKéMON

Alex Morales García	Barcelona
Fernando García Salmerón	Cuenca
Pedro J. Caro Garrido	Granada
Rafael Bernal Arteaga	Sevilla
Adriá Cortés Costa	Tarragona

5 PACKS CON 4 VIDEOS DE POKéMON

José Sánchez Ramírez	Barcelona
Lorena Molina Fernández	Madrid
Juan C. Moyano Mansilla	Madrid
Mario Madrid Tribano	Madrid
David García Pelta	Madrid

5 POKéBALL BLASTER

Javier García Loredo	Asturias
Juan J. García Aznar	Murcia
Andrés Aramendia Alfaro	Navarra
Christian Rodríguez Otero	Ourense
Fco. Javier Pérez Galamba	Sevilla

ZONA Pokémon™

Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon... ¿Más? Pues demuéstralo adivinando qué Pokémon ganaría cada combate sabiendo que todos tienen el mismo nivel.




Flareon vs Kingler




Onix vs Cloyster



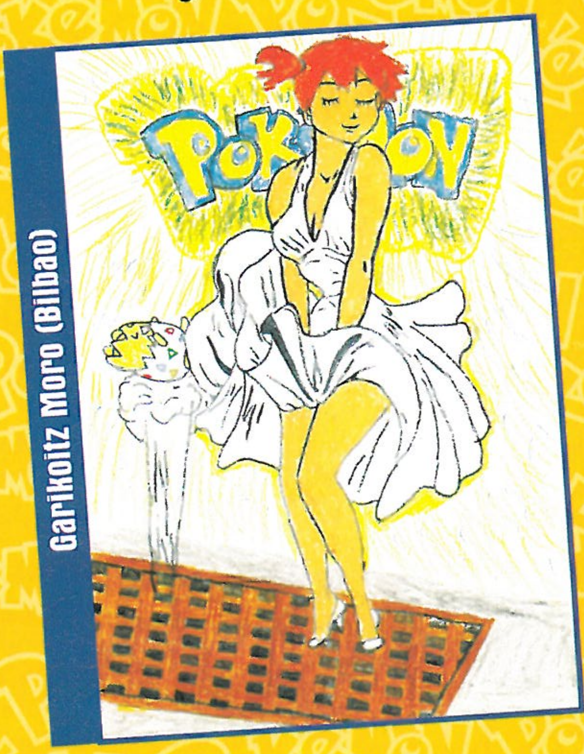

Hypno vs Gengar



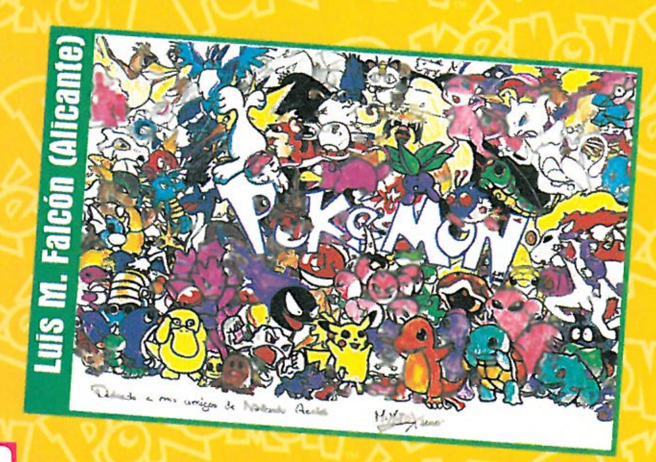
Federico Eliceche (Navarra)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





Garikoitz Moro (Bilbao)



Luis M. Falcón (Alicante)

LLAMADAS (EOOOOOO!!!)

¿Dónde está Pikachu?

Agudiza la vista y localiza a Pikachu. ¡¡Eeeh, pika, pika!!



Daniel Vázquez (Sta. Cruz de Tenerife)



Laura Sánchez (A Coruña)

Clubes

Martín Sánchez quiere que os unais a su club Pokémon visitando la página que se ha hecho él solito. La dirección es: "http://www.geocities.com/elclubpokemon/index.html". Seguid mandando direcciones y los requisitos necesarios para que todos podamos unirnos a vuestros clubes Pokémon.

Participa

Estamos abiertos al público. Envíanos sugerencias, cosas originales sobre el mundo Pokémon, ideas, curiosidades, secretos. Participa, que hay premio...

Soluciones pasatiempos





Diferencias Seel
Nariz, lengua, sombra del colmillo, ceja, pata y dedo.

Sopa de letras
Playa, Tunel, Volcán, Río, Cueva, Valle, Arcoiris.

Siluetas
1. Poliwrath 2. Lickitung.

Combate Total
1. Kingler 2. Cloyster. 3. Gengar.

Poder Psíquico
El Pokémon oculto es Marowak.



Nuestro agradecimiento www.bulbagarden.com

¡ESPECIAL SERIE DE ANIMACIÓN!

El final de la Liga Naranja y la tercera temporada

Llegan nuevos Pokémon para vivir nuevas aventuras

Antes que nada aclararos que esto es un avance de lo que **vais a poder ver este 2001 respecto a la serie de televisión de Pokémon.** Tanto Fox **Kids como Tele 5 llegarán a emitir hasta el capítulo 104,** con la liga Naranja sin terminar. En **Estados Unidos** ya están viendo la **liga Jolt,** así que os explicamos cuáles son las curiosidades y acontecimientos importantes que tendrán lugar antes de que nos llegue la próxima tanda de capítulos, que será pronto. ¡Que ya os conocemos, impacientes!

La segunda temporada terminaba de un modo espectacular, con Charizard aprendiendo a ser guiado por Ash y, por una vez en su vida, obedeciéndole. **Esta nueva temporada empieza con mucho agua,** ya que el primer capítulo está dedicado a los grupos de bomberos **Squirtle, Wartortle y Blastoise.**

También podremos ver a **Pikachu y a Charizard formando equipo** (¡increíble!) contra un Marowak y un Alakazam. Juntos consiguen la **cuarta medalla** de la Liga Naranja, la **estrella de Jade.**

Aparecen nuevos y estrafalarios personajes como el **Doctor Quakenpoker,** un famoso observador de Pokémon con el que aprenderemos mucho sobre los Magikarp (aunque no lo parezca su

comportamiento antes de evolucionar en el terrible Gyarados tiene su lógica). Como curiosidad, destacaremos que en uno de los capítulos, Misty atrapa a un Poliwag que la ayuda a encontrar unas hierbas curativas, ya que Ash y Tracey están enfermos... ¡y también Jessie!

Drake y Dragonite: la final de la Liga Naranja

En el capítulo 108, Ash se enfrentará a un líder de Gimnasio que posee un Dragonite, Drake, que presume de no haber perdido nunca un combate desde que posee a este raro Pokémon. Como siempre, el Team Rocket lo estropea todo intentando robar a Dragonite y se suspende el combate. Los intentos de Ash de entrenar a Snorlax fracasan (no hay forma de despertarlo). La batalla entre Drake y Ash por fin tiene lugar y Ash lo intenta con Pikachu mientras Drake le replica con un Ditto. Squirtle contra Onix, Tauros y Lapras contra Gengar... ¡la batalla está al límite!

En el **capítulo 109, Ash se enfrentará al Venusaur de Drake**... el último combate es Charizard contra Dragonite... ¡dos auténticos titanes! Pero como siempre, la auténtica baza de Ash es Pikachu. **¿Pikachu contra Dragonair?** ¡Sí, para la sorpresa de todos, así gana Ash el trofeo de la Liga Naranja!

Ash contra Gary y el inicio de la liga Jolt

En el **capítulo 112, Ash vuelve al Pueblo Paleta y le entrega el trofeo de la liga a su madre.** Aquí se encuentran con Brock, que les cuenta que está de visita. El Team Rocket aparece otra vez y un misterioso personaje les gana usando su Nidoqueen: se trata de Gary, que quiere enfrentarse con Ash. El **capítulo 113 ofrece el desenlace del combate, en el que gana Gary** - -; Entonces el profesor Oak empieza a explicarles la Liga Jolt, el próximo desafío que ningún entrenador de Pokémon se puede perder. Ash, como no podía ser de otra manera, se enrola entusiasmado a la Liga Jolt y el profe Oak le regala un nuevo y actualizado Pokédex. Una vez más el Team Rocket intenta atrapar a Pikachu, pero reciben una soberana paliza por parte de Míster Mime, Scyther y Meril. Al día siguiente, Ash hace la maleta para empezar la Liga Jolt.

Totodile es el primero y el segundo... ¡Chikorita!

En el **capítulo 114 ya empezamos a encontrar a los nuevos Pokémon, en éste conoceremos a Tododile,** el que se supone que tiene que ser el Pokémon de inicio para la liga Jolt. Ash y Misty vuelven a viajar con Brock y llegan a Ciudad Violeta. Hay algo especial en este capítulo y es que nuestros viajeros ven por una fracción de segundo a un **Suikun** en el bosque (recordad: es uno de los tres perros legendarios).

En el siguiente capítulo, **Chikorita** hace su primera aparición en manos de una entrenadora llamada Casey (ya veremos qué nombre le dan aquí). Asistiremos a una estampida de Donphan (sálvese quien pueda), veremos a los Hothoot (sí, los búhos), a las Bellossom (o Kireihana, como queréis) haciendo acrobacias... Realmente se están cambiando muchos nombres respecto al original, por ejemplo ¿sabéis **qué Pokémon es Spinarak?** ¡Nosotros tampoco, pero lo averiguaremos!



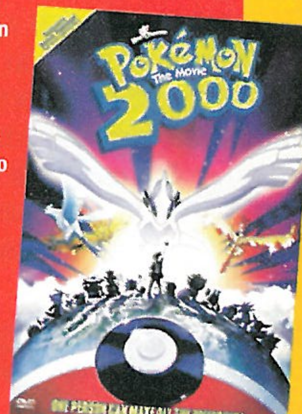
Información realizada por la revista ¡Dibus!



MÁS COSAS POKéMON

Pokémon 2 triunfa en vídeo

Según la revista americana especializada en cine Billboard magazine, «Pokémon The Movie 2000» es la segunda película de vídeo más popular de este año en Estados Unidos. El film, que se acaba de estrenar en España bajo el título «Pokémon 2: El poder de uno», está disponible en USA en vídeo y DVD de la mano de Warner Bros. La lista de Billboard recoge el primer puesto de la cinta «Mary Kate & Ashley: our lips are sealed», con las famosas gemelas rubias, mientras que el tercer lugar es para «Fantasía 2000», el remake de Walt Disney. A su vez, «Pokémon: the Movie», la primera película, es todavía una de las más taquilleras en vídeo en Estados Unidos.



Ash estrena nueva Pokédex

Ampliamos la información de la serie, que acabáis de leer en el jugoso texto de aquí al lado. A partir de la liga Jolt (capítulo 115), Ash va a contar con un nuevo gadget que le ayudará a capturar a los nuevos Pokémon que pulularán por ella. Para poder hacerse con los 251, el profesor Oak le proporciona una nueva versión del Pokédex, mucho más actualizada. Como podéis ver, el diseño recuerda más a una Game Boy que a



otra cosa, pero su aspecto, una vez plegada, también recuerda a una cámara de fotos. Sea como sea, la tecnología también avanza dentro del mundo Pokémon. ¿Qué otras sorpresas esperan a nuestro héroe?

Analizamos los nuevos Pokémon...

¿Más Pokémon? ¿Con lo que nos ha costado a todos aprendernos los 151, y ahora...? ¡Pues sí, claro que sí! Porque dentro de poco estaremos capturando nuevas especies, hasta ahora desconocidas incluso para el Profesor Oak.
A partir de hoy conoceremos alucinantes Pokémon de las nuevas versiones.

de las ediciones Oro y Plata.

Nintendo Acción #158 Totodile

Su apariencia de pequeño reptil no debe engañarte. Es tan peligroso como un caimán de varios metros de longitud, mucho más ágil, y posee gran fortaleza gracias a su compacto cuerpo.



Lo mejor

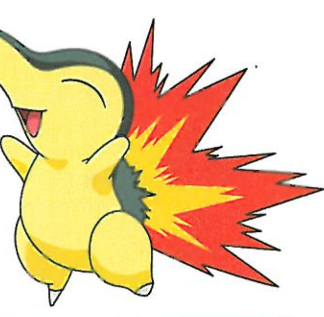
+ Posee un ataque de Tipo Siniestro, a pesar de ser un Pokémon Tipo Agua.
+ Con Hidro Bomba puede dejar "tirados" a tres Tipos de Pokémon.

Lo peor

- Es el que más tarda en alcanzar su primera evolución, Croconaw (Nv 18).
- Los Tipos Eléctrico, Planta y Dragón pueden dejarle fuera de combate en pocos turnos.

Nintendo Acción #155 Cyndaquil

El más pequeño de los Pokémon primarios no es el menos valioso. A pesar de tener esa cara de "no me entero", sus fogosos ataques pueden ser letales.



Lo mejor

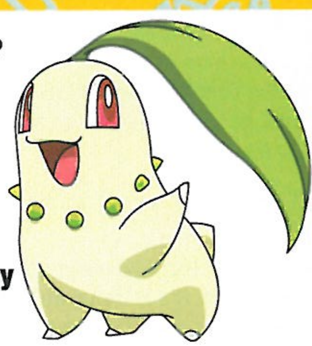
+ De los primarios, es el que más rápido aprende nuevos ataques.
+ ¿Conocéis el ataque Rueda fuego? Pues Cyndaquil lo tiene; en primicia.

Lo peor

- Su tercera evolución, Typhlosion, no se consigue hasta llegar al Nivel 36. Muy tarde.
- El Tipo Fuego no ayuda mucho contra Pokémon Tipo Agua, Roca o Dragón.

Nintendo Acción #152 Chikorita

Simpático, ¿verdad? Este Pokémon Tipo Planta posee la habilidad de alimentarse de la luz solar mediante la hoja que le brota de la cabeza. Es muy rápido en combate.



Lo mejor

+ Ostenta un ataque Tipo Veneno y dos Psíquicos que dan muchas ventajas.
+ Tiene el nuevo y eficaz ataque Síntesis, de su mismo Tipo: Planta.

Lo peor

- Aunque en un principio aprende con rapidez, sus mejores ataques llegan con niveles altos.
- Tiene demasiados verdugos potenciales: los Tipos Fuego, Veneno, Volador, Bicho y Dragón.

#148 Dragonair

Nintendo Acción

Uno de los Pokémon místicos con más carisma. Desprende un aura que tranquiliza a los seres de su alrededor, y que también es capaz de alterar las condiciones climáticas.



Lo mejor

+ Su ataque Furia Dragón es altamente eficaz contra muchos Pokémon.
+ Su evolución, Dragonite, une el Tipo Volador al Dragón. Toda una ventaja.

Lo peor

- Dratini, el original, y las dos evoluciones, tienen exactamente los mismos ataques.
- Sólo Dragonite saldrá claramente victorioso de los combates contra Planta, Tierra y Roca.

#144 Articuno

Nintendo Acción

La más fría de las Aves Legendarias, pocas veces avistada por los humanos. Es uno de los escasos Pokémon capaz de vencer a los Pokémon Tipo Dragón.

Lo mejor

+ Enseguida se hace fuerte, gracias a que no tiene evoluciones.
+ La combinación Hielo/Volador hace de él la bestia negra del Tipo Planta.

Lo peor

- Sólo aprenderá tres ataques más, lo que hace un total de... cinco ataques posibles.
- Aunque se encuentra en Pokémon Rojo y Azul, te costará lo tuyo capturarlo.

#128 Tauros

Nintendo Acción

Es de los Pokémon más parecido a los animales que conocemos. Eso sí, por mucha "vocación de torero" que digas tener, no te acerques a él sin Pokéball.



Lo mejor

+ Si consigues dos Tauros, puedes obtener intercambios muy jugosos.
+ Aprende todos sus ataques con mucha regularidad.

Lo peor

- No sale del Tipo Normal en ninguno de sus ataques. Le falta variedad.
- Su Tipo no tiene ventaja sobre ninguno de los restantes. Es un perdedor potencial.

#41 Zubat

Nintendo Acción

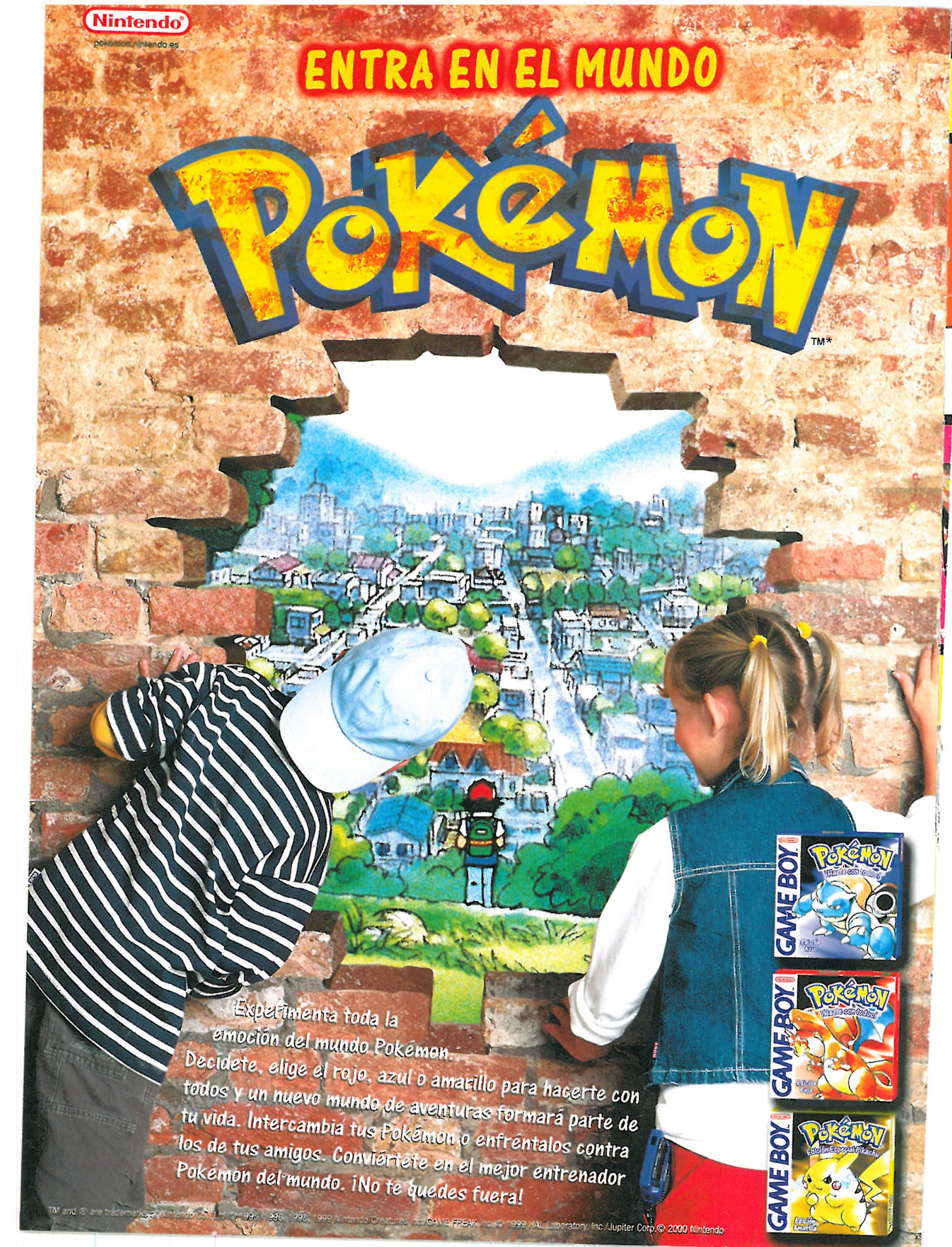
Muy parecido a los murciélagos en su aspecto y también comportamiento. Forma colonias en lugares de perpetua oscuridad y usa ultrasonidos para guiarse hasta sus víctimas y atacarlas, absorbiendo su energía.

Lo mejor

+ Posee ataques de hasta cuatro Tipos distintos. Ofrece mucho juego.
+ Su evolución, Golbat, aparece con cuatro ataques muy poderosos.

Lo peor

- A pesar de ser del Tipo Veneno/ Volador, no puede envenenar al enemigo.
- Los Pokémon Tipo Roca pueden hacerle papilla en un decir... ¡MUNGUÉ! por ejemplo.


Nintendo
pokemon.nintendo.es
ENTRA EN EL MUNDO
POKÉMON
TM*
Experimenta toda la emoción del mundo Pokémon.
Decídete, elige el rojo, azul o amarillo para hacerte con todos y un nuevo mundo de aventuras formará parte de tu vida. Intercambia tus Pokémon o enfréntalos contra los de tus amigos. Conviértete en el mejor entrenador Pokémon del mundo. ¡No te quedes fuera!
GAME BOY
POKÉMON
GAME BOY
POKÉMON
¡Hazte con todos!
GAME BOY
POKÉMON
Edición Especial Pikachu